

ANİMASYON SEKTÖRÜ RAPORU

2017



İÇİNDEKİLER

ŞEKİL LİSTESİ	8
TABLO LİSTESİ	12
KISALTMALAR	14
ÖNSÖZ	15
SUNUŞ	16
YÖNETİCİ ÖZETİ	17
BİRİNCİ BÖLÜM: ANİMASYON HAKKINDA GENEL BİLGİLER	19
1.1. Animasyonun Tanımı	20
1.2. Animasyon Yapım Teknikleri	20
1.2.1. Geleneksel Animasyon	20
1.2.2. Stop-Motion Animasyon	21
1.2.3. Bilgisayar Animasyonu	21
1.2.4. Diğer Animasyon Teknikleri	22
İKİNCİ BÖLÜM: DÜNYADA ANİMASYON ENDÜSTRİSİ	27
2.1. Dünyada Animasyon Endüstrisinin Tanımı ve Faaliyet Kodu	28
2.2. Dünyada Animasyon Endüstrisinin Tarihsel Gelişim Süreci	30
2.3. Dünyada Animasyon Endüstrisinin Genel Durumu	32
2.4. Dünyada Animasyon Endüstrisinde Öne Çıkan Ülkeler	38
2.4.1. Kuzey Amerika	38
2.4.1.1. ABD	38
2.4.1.2. Kanada	41
2.4.2. Avrupa	43
2.4.2.1. Fransa	44
2.4.2.2. Birleşik Krallık	45
2.4.2.3. Almanya	46

2.4.2.4. İspanya	46
2.4.3. Asya	47
2.5. Dünyada Animasyon Endüstrisine Yönelik Fon Mekanizması Örnekleri	48
2.5.1. Fransa	48
2.5.2. Kanada	49
2.5.3. Birleşik Krallık	49
2.5.4. Belçika	49
2.5.5. İrlanda Cumhuriyeti	50
2.5.6. Hollanda	50
2.6. Dünyada Animasyon Festivalleri	50
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: TÜRKİYE’DE ANİMASYON ENDÜSTRİSİ	53
3.1. Türkiye’de Animasyon Endüstrisinin Tarihsel Gelişim Süreci	54
3.2. Türkiye’nin Strateji ve Plan Belgelerinde Animasyon Endüstrisi	59
3.2.1. 10. Kalkınma Planı (2014-2018)	59
3.2.2. Ulusal Bilim ve Teknoloji Politikaları 2003-2023 Strateji Belgesi	61
3.2.3. 64. Hükümet 2016 Yılı Eylem Planı	61
3.2.4. 65. Hükümet Programı	62
3.2.5. Bursa Eskişehir Bilecik Bölge Planı (2014-2023)	62
3.3.Türkiye’de Animasyon Endüstrisinin Genel Durumu	63
3.3.1. Kurumsal Yapı	64
3.3.1.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü	64
3.3.1.2. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu	65
3.3.1.3. Canlandırانlar Derneği	65
3.3.2. Arz	66
3.3.2.1. Animasyon Stüdyoları	66

İÇİNDEKİLER

3.3.2.2. Uzun Metraj Animasyon Film Üretimi	68	4.2.1.4. Eskişehir Teknoloji Geliştirme Bölgesi	106
3.3.2.3. Çizgi Dizi Üretimi	69	4.2.2. Animasyon Stüdyoları	106
3.3.2.4. Diğer Kullanım Alanlarında Üretim	69	4.2.3. Animasyon Araştırma ve Geliştirme Merkezi	107
3.3.3. Talep	70	4.2.4. Eskişehir Animasyon Endüstrisinde Yatırım İmkanları	108
3.3.3.1. Televizyon Kanalları	70	BEŞİNCİ BÖLÜM: TÜRKİYE’DE ANİMASYON ENDÜSTRİSİ ANALİZİ	111
3.3.3.2. İzleyici Kitlesi	74	5.1. Türkiye’de Animasyon Sektörü Üzerine Saha Çalışmaları	112
3.3.3.3. Uzun Metraj Animasyon Filmlerinin İzlenme Sayıları	77	5.1.1. Animasyon Stüdyoları ile Yapılan Görüşmelerin Çıktıları	112
3.3.3.4. Youtube Kanalları ve İzlenme Sayıları	78	5.1.1.1. Görüşülen Animasyon Stüdyolarına İlişkin Genel Bilgiler	112
3.3.4. İşgücü	80	5.1.1.2. İnsan Kaynakları	112
3.3.5. İthalat ve İhracat	81	5.1.1.3. Üretim	114
3.3.6. Animasyon ve Oyuncak Sektörü	83	5.1.1.4. Dağıtım, Satış ve Pazarlama	115
3.4. Türkiye’de Animasyon Eğitimi	85	5.1.1.5. Destek	117
3.5. Türkiye’de Animasyon Endüstrisinde Devlet Destekleri	88	5.1.2. Çalıştay Faaliyeti ve Veriler	118
3.5.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü	88	5.1.2.1. Türkiye ve Animasyon Endüstrisi - Çalıştay Çıktıları	119
3.5.2. TÜBİTAK	89	5.1.2.2. Eskişehir ve Animasyon Endüstrisi – Çalıştay Çıktıları	122
3.5.3. Ekonomi Bakanlığı	89	5.1.3. Anket Çalışması ve Veriler	122
3.5.4. Teknoloji Geliştirme Bölgeleri	90	5.1.3.1. Firmalar Hakkında Genel Bilgiler	123
3.5.5. Türkiye İş Kurumu	91	5.1.3.2. İnsan Kaynağı	126
3.5.6. 5746 Sayılı Ar-Ge ve Tasarım Faaliyetlerinin Desteklenmesi Hakkında Kanun	91	5.1.3.3. Üretim	133
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: ESKİŞEHİR’DE ANİMASYON ENDÜSTRİSİ	93	5.1.3.4. Dağıtım, Satış ve Pazarlama	138
4.1. Eskişehir Hakkında Genel Bilgiler	94	5.1.3.5. Destek	144
4.2. Eskişehir’de Animasyon Endüstrisi	98	5.2. Türkiye’de Animasyon Sektörü ’nün GZFT Analizi	146
4.2.1. Kurumsal Yapı	98	5.3.Sonuç ve Öneriler	148
4.2.1.1. Eskişehir Anadolu Üniversitesi	98	KAYNAKÇA	150
4.2.1.2. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi	102	EK 1. FAYDALI LİNKLER	154
4.2.1.3. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)	104		

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. Yaratıcı Endüstrilerin Ülke Gayri Safi Yurtiçi Hasılasına Katkısı	28
Şekil 2. Küresel Animasyon Endüstrisi Pazar Hacmi	32
Şekil 3. Dünya Film Endüstrisinde Animasyonun	32
Şekil 4. En Fazla Uzun Metrajlı Animasyon Film Üreten Ülkeler (2010-2014)	33
Şekil 5. Televizyon için Üretilen Yıllık Animasyon Süresi (Saat)	33
Şekil 6. Uzun Metrajlı Animasyon Filmlerinin En Fazla İzlendiği 10 Ülke, Milyon (2010-2014)	35
Şekil 7. Ülkeler Bazında Animatör/3D Sanatçıları/Grafik Tasarımcılarının Yıllık Ücretleri (Dolar)	36
Şekil 8. Ülkelere Göre Ortalama 30 Dakikalık Animasyon Maliyetleri (Bin Dolar)	37
Şekil 9. Animasyon Stüdyolarının Bölgelere Göre Dağılımı (2010)	38
Şekil 10. ABD’de Uzun Metrajlı Animasyon Filmlerinin Pazar Payı	39
Şekil 11. Kanada ve ABD’de Üretilen Uzun Metrajlı Animasyon Film Sayıları	42
Şekil 12. Kanada’da İşgücü Maliyetleri, 2016	43
Şekil 13. Animasyon Yapım Süreci	47
Şekil 14. Tüm Kişilerde TRT Çocuk İzlenme Oranları (2016 Ocak – 2016 Ağustos)	71
Şekil 15. Disney Channel Türkiye Kanalı Tüm Kişilerde İzlenme Oranları (2016 Mayıs - 2016 Ağustos)	73
Şekil 16. 6-10 Yaş Grubu Çocukların Televizyon İzleme Süreleri	75
Şekil 17. 6-10 Yaş Grubu Çocukların TV’de İzledikleri Program Türleri	75
Şekil 18. 11-15 Yaş Grubu Çocukların Televizyon İzleme Süreleri	76
Şekil 19. 11-15 Yaş Grubu Çocukların TV’de İzledikleri Program Türleri	76
Şekil 20. Yerli Yapım Animasyon Filmlerinin İzlenme Sayıları	77
Şekil 21. Youtube TRT Çocuk Kanalı	79
Şekil 22. Youtube Adisebaba Kanalı	79

Şekil 23. Youtube Düşyeri Kanalı	80
Şekil 24. Ülkemizde Film Endüstrisi Pazar Payları	81
Şekil 25. Ülkemizde Animasyon Endüstrisi Pazar Payları	82
Şekil 26. 2013 Yılı TRT Çocuk Yayınlarının Program Türlerine Göre Dağılımı (Dakika)	82
Şekil 27. 2014 Yılı TRT Çocuk Yayınlarının Program Türlerine Göre Dağılımı (Dakika)	83
Şekil 28. Türkiye’nin 0 – 14 Yaş Grubu Nüfusu	84
Şekil 29. Yıllar İtibariyle Eskişehir İli Nüfus Sayıları	95
Şekil 30. 2015 yılı Eskişehir’in Genç Nüfus Sayıları	95
Şekil 31. Animasyon Mezunlarının İstihdam Edildikleri Alanlar	100
Şekil 32. 2016 Yılı Mart Ayı İşyeri Kira Giderleri	108
Şekil 33. Malezya Modeli	120
Şekil 34. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Faaliyet Süreleri	123
Şekil 35. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Hukuki Statüsü	123
Şekil 36. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Merkezi	124
Şekil 37. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Yıllık Satış Hasılatı	124
Şekil 38. Ankete Katılan Firmaların Çalışan Sayısı	125
Şekil 39. Ankete Katılan Firmalarda İdari Anlamda Yetkili Kişinin Eğitim Durumu	126
Şekil 40. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Uzmanlık Alanları	127
Şekil 41. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Deneyim Durumuna Göre Kişi Sayısı	128
Şekil 42. Ankete Katılan Firmalarda Yabancı Çalışan Durumu	128
Şekil 43. Ankete Katılan Firmalarda İşgücü Temini	129
Şekil 44. Ankete Katılan Firmalarda İşgücü Temin Problemleri	129

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 45. Ankete Katılan Firmaların Proje Bazlı İşlerinde Uzmanlara Erişimi	130
Şekil 46. Ankete Katılan Firmalarda Personellerin Gelişim Durumu	130
Şekil 47. Ankete Katılan Firmalarda Personellerin Gelişimi için Yapılan Çalışmalar	131
Şekil 48. Ankete Katılan Firmalarda Personellerin Gelişimi için Eğitim ve Gelişim Programları	131
Şekil 49. Ankete Katılan Firmalarda Personel Sirkülasyon Periyodu	132
Şekil 50. Ankete Katılan Firmalarda Personel Sirkülasyon Nedenleri	132
Şekil 51. Ankete Katılan Firmalarda Verimlilik Durumu	133
Şekil 52. Ankete Katılan Firmalarda Verimli Çalışmama Nedenleri	134
Şekil 53. Ankete Katılan Firmalarda En Çok Kullanılan Yazılım Teknolojileri	134
Şekil 54. Ankete Katılan Firmalarda En Çok Kullanılan Teknikler	135
Şekil 55. Ankete Katılan Firmaların Dışardan Hizmet Alım Durumu	135
Şekil 56. Ankete Katılan Firmaların Dışarıdan Almış Oldukları Hizmetler	136
Şekil 57. Ankete Katılan Firmaların Dışardan Hizmet Aldıkları Birimler	136
Şekil 58. Ankete Katılan Firmaların Ortak Proje Geliştirme Durumu	137
Şekil 59. Ankete Katılan Firmaların Ortak Projelerde Kendi Bünyelerinde Gerçekleştirdiği Aşamalar	137
Şekil 60. Ankete Katılan Firmaların Yabancılar ile Gerçekleştirmiş Olduğu Ortak Projeler	138
Şekil 61. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Çalışma Durumu	138
Şekil 62. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Yürüttüğü Projelerin Toplam Projelere Oranı	139
Şekil 63. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Çalışmaya Devam Etme İsteği	140
Şekil 64. Ankete Katılan Firmaların İhracat Durumu	140
Şekil 65. Ankete Katılan Firmaların İhracatta Yaşadıkları Sorunlar	141
Şekil 66. Ankete Katılan Firmaların Yapmayı Düşündükleri Yatırımlar	142

Şekil 67. Ankete Katılan Firmaların Ulusal veya Uluslararası Ödüllü Yarışmalara Katılma Durumu	142
Şekil 68. Ankete Katılan Firmaların Ulusal veya Uluslararası Ödüllü Yarışmalara Katılmama Nedenleri	143
Şekil 69. Ankete Katılan Firmaların Sektörel Gelişmeleri Takip Etme Yolları	143
Şekil 70. Türkiye’de Animasyon Sektörünün Gelişmesi için Öncelikli İhtiyaçlar	144
Şekil 71. Ankete Katılan Firmaların Devletten Mali Destek Alma Durumu	144
Şekil 72. Ankete Katılan Firmaların Mali Destek Aldıkları Kurumlar	145
Şekil 73. Ankete Katılan Firmaların Kredi Alma Durumu	145

TABLO LİSTESİ

Tablo 1. NACE Sınıflandırmasında Bilgi ve İletişim (J) Başlığı Altında Yer Alan Bölümler	29
Tablo 2. En Fazla Animasyon Üretimi Yapan 20 Şirket (2006-2008 Yıllık Ortalaması)	34
Tablo 3. Dünyanın En Önemli Bazı Animasyon Stüdyoları	34
Tablo 4. Dünyada En Yüksek Hasılat Yapan Uzun Metrajlı Animasyon Filmleri	35
Tablo 5. Tüm Zamanların En Popüler Çizgi Dizileri	36
Tablo 6. ABD’de Bulunan Önemli Animasyon Stüdyoları	40
Tablo 7. ABD’de Bulunan Önemli Animasyon Eğitim Kurumları	40
Tablo 8. Vancouver Film Okulu’nda Sunulan İleri Düzey Programlar	41
Tablo 9. TV’ye yönelik Animasyon Yapımları için Uluslararası Teşvikler	48
Tablo 10. 64. Hükümet 2016 yılı Eylem Planı	62
Tablo 11. Türkiye’de Bazı Animasyon Stüdyoları	67
Tablo 12. Türkiye’nin Uzun Metrajlı Animasyon Filmleri	68
Tablo 13. TRT Çocuk’da Yayınlanan Bazı Yerli Yapımlar	69
Tablo 14. 1-31 Ağustos 2016 TRT Çocuk Kanalının Reyting Sıralaması	72
Tablo 15. MinikaÇocuk’da Yayınlanan Bazı Çizgi Diziler	74
Tablo 16. Ülkemizde 2015 Yılında Vizyona Giren Bazı Yabancı Yapım Animasyon Filmleri ve İzleyici Sayıları	78
Tablo 17. Animasyon Bölümü Lisans Programları	86
Tablo 18. Animasyon Bölümü Meslek Yüksekokulları	87
Tablo 19. Diğer Önemli Programlar	87
Tablo 20. Eskişehir’in Yaşanabilirlik Karnesi	96
Tablo 21. İller arası Rekabetçilik Endeksi – Eskişehir	97
Tablo 22. Türkiye için Bir Rekabet Endeksi-Eskişehir	97
Tablo 23. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Birim Sayıları	98

Tablo 24. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Öğrenci Sayıları	99
Tablo 25. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü Öğrenci Sayıları	100
Tablo 26. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Öğrenci Sayıları	102
Tablo 27. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Birim Sayıları	102
Tablo 28. Eskişehir’de Bulunan Animasyon Stüdyoları	106
Tablo 29. Ankete Katılan Firmaların Faaliyet Gösterdiği Alanlar	125
Tablo 30. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Mezun Olduğu Bölümlere Göre Kişi Sayısı	127
Tablo 31. Ankete Katılan Firmalarda Deneyime Göre Personel Maaş Düzeyleri	133
Tablo 32. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk için Geliştirdiği Proje Sayısı	139
Tablo 33. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Devam Eden Proje Sayısı	139
Tablo 34. Ankete Katılan Firmaların İhracat Yaptıkları Ülkeler	141

BİRİNCİ BÖLÜM

ANİMASYON
HAKKINDA
GENEL BİLGİLER

1.1. Animasyonun Tanımı

Animasyon (canlandırma), 19. yüzyılın sonlarına doğru özellikle fotoğraf ve sinema alanının gelişimine paralel olarak kendisini göstermiş, hem sanatsal hem de sektörel sinemanın bir dalı olarak günümüze kadar ulaşmıştır.¹ En geniş anlamı ile “Hareketlendirme Sanatı” şeklinde nitelendirilen animasyon, kelime anlamı olarak tek tek resimleri veya hareketsiz nesneleri, gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek şekilde düzenlemek ve filme aktarmak anlamına gelmektedir.² Animasyon alanının önemli isimlerinden Norman Mc Laren ise animasyonu; hareket eden çizimlerin değil, çizilenlerin hareketi olarak ifade etmiştir. Mc Laren’e göre; her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan daha önemlidir. Bu sebeple denilebilir ki; animasyon, kareler arasında görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır.³

1.2. Animasyon Yapım Teknikleri

Günümüzde animasyon yapım teknikleri, belirli bir sınıflandırmaya tabi tutulmaktadır. Ana başlıklar halinde animasyonu şu şekilde tasnif etmek mümkündür: Geleneksel Animasyon, Stop Motion Animasyon, Bilgisayar Animasyonu ve Diğer Animasyon Teknikleri.⁴

1.2.1. Geleneksel Animasyon

En eski film örneklerinde dahi kendisine yer bulan geleneksel animasyon, klasik bir animasyon tekniği olarak kabul edilmektedir. Günümüz teknolojilerinde çok fazla kullanılmayan bu teknik, Hand Drawn (Elle Çizim), Flipbook ve Rotoscope olmak üzere üçe ayrılmaktadır.⁵

Hand Drawn’nın animasyon alanında bilinen en eski tekniklerden birisi olduğu tahmin edilmektedir. Bu teknikte her bir kare diğer karelerden farklı çizilerek, çizilen her bir karenin birleşimiyle bir hareket ortaya çıkarılmaktadır. Rotoscope ise canlı hareketlere ait kayıtların yer aldığı filmlerden elde edilen karelerin tekrar üzerinden geçilerek iki boyutlu animas-

Animasyon Teknikleri

1. Geleneksel Animasyon
2. Stop Motion Animasyon
3. Bilgisayar Animasyonu
4. Diğer Animasyon



A Scanner Darkly Filminden Bir Kare ⁸

yon film izlenimi yaratılmasını sağlayan geleneksel animasyon tekniklerinden birisidir.⁶ 2006 yılı yapımı olan “A Scanner Darkly” (Karanlığı Taramak) isimli film, rotoskop tekniğinin başarılı örneklerinden birisi olarak kabul edilmektedir.⁷

Küçük bir defter üzerine birbirlerini takip edecek şekilde çizimlerin sayfa sayfa işlenmesiyle ortaya çıkan animasyon tekniğine ise flipbook tekniği denilmektedir.⁹ Hareketli görsel kompozisyonlar içeren bu teknik, animatör ve çocuklar için zevkli bir eğlenceye dönüşmektedir.

1.2.2. Stop-Motion Animasyon

Stop-motion animasyon; maket, oyun hamuru ve kukla gibi modellerden oluşan durağan objeleri hareket edermiş gibi gösteren bir animasyon tekniğidir. Bu teknikte kamera, objeye karşı ayarlanarak tek kare alınır, sonra obje biraz hareket ettirilir ve yeni bir kare çekilir; çekilen tek kare resimler, ardı ardına sıralanarak hareket elde edilir ve animasyon tamamlanır.¹⁰

1.2.3. Bilgisayar Animasyonu

Bilgisayar animasyonu, günümüzün en çağdaş animasyon tekniklerinin başında gelmektedir. Son otuz yıllık zaman diliminde, bilişim ve yazılım teknolojilerinin gelişmesiyle animasyon teknikleri de değişime uğramış ve animasyon endüstrisinde kayda değer gelişmeler yaşanmıştır.¹³

Bilgisayar animasyonu, sektörde iki ve üç boyutlu görsel çalışmaları mümkün kılan, geleneksel ve stop motion animasyon tekniklerine kıyasla yapım maliyetlerini azaltan ve animatörlere zaman tasarrufu sağlayan bir teknik olarak değerlendirilmektedir. 90’lı yıllarda animasyon filmleri, genellikle 2D bilgisayar animasyon tekniği ile üretilmiştir. Günümüze bakıldığında ise animas-



The Humpty Dumpty Circus Filminden Bir Kare¹¹
Stop-motion tekniği, ilk olarak J. Stuart Blackton tarafından 1897 yılında “The Humpty Dumpty Circus” isimli filmde kullanılmıştır.¹²



Aslan Kral (The Lion King)¹⁵

¹ Fethi Kaba, Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir, 1992, s.1

² Nijat Özön, Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü, T.D.K. Yayın No: 462, Ankara, 1981, s.49.

³ Hasan Aydın, Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman Mc Laren, (Hazırlayanlar: H. Sönmez, İ. Kabil, H. Aydın), 7, İstanbul, 1989, s.28.

⁴ Ersin Kozan, Üç Boyutlu Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: “Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar” ve “Can” Çizgi Film Örnekleri, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 2015, s.123.

⁵ Ersin Kozan, a.g.t., s.123.

⁶ Wellins, Mike, Story Telling Through Animation, Newyork: Charles River Media Publish, 2005, s.352.

⁷ Ersin Kozan, a.g.t., s.126.⁸ https://www.rotentomatoes.com/m/scanner_darkly/#&gid=1&pid=n-379905, Erişim Tarihi: 20.12.2016

⁹ <http://www.videoanimasyon.com/animasyon-film-yapimi-ve-turleri-geleneksel-ve-stop-motion-animasyon/>, Erişim Tarihi: 14.06.2016

¹⁰ Milli Eğitim Bakanlığı, Radyo-Televizyon, Kurgu Yoluyla Görüntü Estetiği, Ankara, 2011, s.27.

¹¹ <http://collections.vam.ac.uk/item/O1122265/humpty-dumpty-circus-toy-circus-o-schoenhut-co/>, Erişim Tarihi: 15.06.2016

¹² Sadi Kerim Dünder, Üç Boyutlu Animasyon Çalışmalarında Gerçeklik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2013, s. 18.

¹³ Ersin Kozan, a.g.t., s.136.

¹⁴ Ersin Kozan, a.g.t., s.137.

yonu farklı bir yapıya dönüştüren 3D bilgisayar animasyon tekniğinin birçok yapımda kullanıldığı göze çarpmaktadır. Özellikle son yıllarda, stereoskopik 3D animasyon tekniği ile hazırlanan filmler, görsel algılamaya en uygun ve en yakın psikolojik verilerin temel alındığı semboller ve imgeler dünyası ile izleyicileri etkilemeyi başarmıştır.

Bilgisayar animasyon tekniklerinden birisi olan 2D animasyon tekniği, geleneksel animasyon tekniklerinin bir devamı niteliğindedir. İmaj ve vektör tabanlı çalışmaya uygun grafik yazılımlar sayesinde, bilgisayar ortamında geleneksel animasyonun da etkilerinin görüldüğü 2D animasyon yapabilme imkânı elde edilmiştir. Endüstride geleneksel animasyon tekniğinin bilgisayara aktarılması ile filmlerdeki gerçeklik algısı bir üst seviyeye ulaşmıştır. 90'lı yıllarda Aslan Kral, Herkül, Tarzan ve Yüz bir Dalmaçyalılar gibi animasyon filmleri, bu tekniğin en önemli örneklerini teşkil etmektedir. Ayrıca Japon çizgi romanlarının temeli olan manga geleneğinin animasyona uyarlamasıyla ortaya çıkan anime tarzı, iki boyutlu animasyona örnek oluşturmaktadır.¹⁴ Günümüzde animasyon stüdyolarının çoğu, 2D animasyon yapabilme kapasitesine sahiptir.

Üç boyutlu animasyon imkânı, gerçek anlamda 90'lı yılların başında ortaya çıkmıştır. Bilgisayar teknolojisi ve özel yazılımlar ile 3 boyutlu vektörler kullanılarak elde edilen hareketleri ifade eden 3D animasyon tekniği, günümüzün en inovatif teknolojisi olma özelliğine sahiptir.

1.2.4. Diğer Animasyon Teknikleri

Animatörler tarafından çok fazla tercih edilmese de bazı deneysel çalışmalarda kullanılan animasyon teknikleri söz konusu olup bu teknikler, bazı sahnelerinin güçlendirilmesinde kullanılmaktadır. Başlıca diğer animasyon teknikleri; Cam Boyama ve Kum Animasyon Tekniği, İğneli Perde Animasyon Tekniği, Karma Animasyon Tekniği, Kinestatis Animasyon Tekniği, Zaman Atlamalı Animasyon Tekniği ve Gölge Animasyon Tekniği'dir.¹⁸



Dünyanın ilk 3D animasyon filmi olarak 1995 yılında vizyona giren "Toy Story" (Oyuncak Hikâyesi) kabul edilmektedir¹⁷

Animasyon, dünyanın en etkili kitle iletişim ve propaganda araçlarından birisi olarak kabul edilmektedir.



1.3. Animasyonun Önemi

Bir sanat, endüstri ve eğitim alanı olarak kabul edilen animasyon, dünyada en etkili kitle iletişim ve propaganda araçlarının başında gelmektedir. Animasyonun yeni kuşakların yetiştirilmesinde, kültürel değerlerin genç nesillere aktarılmasında, çocuk ve gençlere bakış açısı kazandırılmasında, sanat kültürünün ve estetik zevklerin zenginleştirilmesinde etkisi yadsınamaz bir gerçektir.¹⁹ Ayrıca animasyon endüstrisinin ülke ekonomilerine ciddi oranda katkı sağladığı da görülmektedir. Yaklaşık 250 milyar dolar küresel pazar hacmi ile animasyon, dünya ülkelerini ekonomik açıdan cezbetmiş ve birçok ülkenin ekonomi gündemine girmeyi başarmıştır.

¹⁵ <http://www.otekisinema.com/the-lion-king-aslan-kral-1994/>, Erişim Tarihi: 15.06.2016

¹⁶ <http://www.dailiedge.ie/toy-story/news/>, Erişim Tarihi: 15.06.2016

¹⁷ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Animasyon>, Erişim Tarihi: 15.06.2016

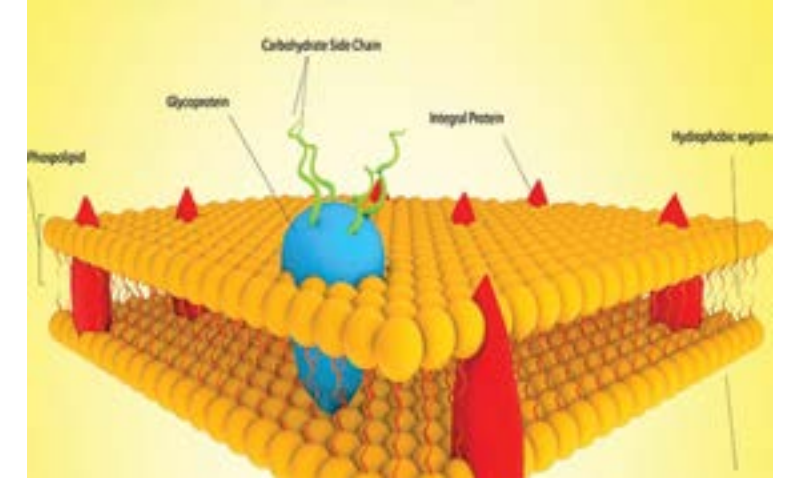
¹⁸ Ersin Kozan, a.g.t., s.147-149.

¹⁹ İbrahim Halil Türker, Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi G.S.E Resim – İş Öğretmenliği Anabilim Dalı, Samsun, 2011, s.234



Animasyon yapımlarından olumlu ya da olumsuz en fazla etkilenen kesimin başında hiç kuşkusuz çocuklar gelmektedir. Günümüzde çocukların televizyon yapımlarına ve internet ortamında yayınlanan yapımlara çok fazla maruz kaldığını bilinmektedir. Çocukların televizyon ve internet ortamında en fazla takip ettikleri yapımlar ise çoğunlukla çizgi filmler olmaktadır. Genç nesillerin içinde yaşamış oldukları kültürel değerlere rahat bir şekilde uyum sağlayabilmesini, anadilini hızlı ve doğru bir şekilde öğrenebilmesini, kendisine ve çevresine karşı güven kazanmasını ve sağlık, aile, çevre ile ilgili konularda yeterli bilgi düzeyine ulaşmasını animasyon yapımlarının içeriğine ve niteliğine bağlamak mümkün gözükmemektedir. Tüm bu hususlar ile birlikte 2,5 yaşından itibaren çocukların gördükleri ve izledikleri davranış ve tutumları taklit etme özelliğine sahip oldukları da dikkate alındığında; güdüleyici, eğlendirici ve öğretici nitelikler taşıyan, olumlu davranış modelleri sunan, çocukların kendilerini tanıyabilmelerine olanak tanıyan, onlara düşünme ve sorgulama fırsatı veren animasyon yapımlarının önemi çok net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Ancak günümüzde birçok animasyon yapımının şiddet ve cinsel içerikli bir takım öğeler içerdiği, bilişsel fonksiyonları köreltici ve gerçeklik algısından uzaklaştırıcı nitelikte olduğu gözlemlenmektedir.²⁰ Bu sebeple, animasyon yapımlarının niteliği, yaşanan topluma, kültüre ve izleyici kitlesine olan yakınlığı ve işlevselliği günümüz iletişim çağında büyük önem arz etmektedir.

²⁰ <http://busracelikel93.blogspot.com.tr/> , Erişim Tarihi: 15.06.2016



Animasyonun Kullanım Alanları²¹

Son dönemde yazılım teknolojilerinin ilerlemesi ile animasyonun sadece çocuklara, çizgi dizilere ve eğitime indirgenmesi doğru olmayacaktır. Başlangıçta sadece eğlence amaçlı yapılan animasyon yapımları, günümüzde birçok alanda kullanılmaya başlanmıştır. Eğlenceden eğitime, reklam filmlerinden görsel efektlere, kısa filmlerden jeneriklere, müzik kliplerinden mimari, tıp, savunma sanayi vb. alanlara kadar uzanan bir yelpazede animasyonun etkinliği genişlemekte ve artmaktadır.

Animasyon yapımlarının bilgisayar ortamında üretilmesinden dolayı kolay ihraç edilebilmesi ve tekrarlanabilir ürünler olması sebebiyle bu yapımların, başlangıçta maliyeti yüksek olsa da uzun dönemde getirisinin fazla olduğu bilinmektedir. Animasyon endüstrisinde kısa dönemde prodüksiyonun sağladığı getirin yanı sıra, uzun dönemde oyuncak, kitap, DVD, tekstil, gıda ve diğer ilgili sektörlerle lisansların satışı ile de önemli kazançlar söz konusu olabilmektedir. Son yıllarda böylesine yüksek getiri imkânı tanıyan animasyon ve oyun sektörünün gelişimini sağlamak için ülkeler, yatırımı teşvik edici önlemler almaya başlamıştır. Bu önlemleri alan ülkeler, endüstride ön plana çıkmaya başlarken, gerekli tedbirleri almayan ülkelerin büyüme sürecinde daha yavaş ilerledikleri görülmektedir.²²

Sonuç olarak, ortaya çıkan yeni teknik, yazılım ve tarzlar ile gelişim gösteren animasyonun etki gücü ve önemi gün geçtikçe birçok alanda artmaktadır.

²¹ <http://ajansuniversite.istanbul.edu.tr/tip-ve-animasyon-birlesti/>, Erişim Tarihi: 15.06.2016

²² Competitive Alternatives, KPMG's Guide to International Business Location Costs, 2014.

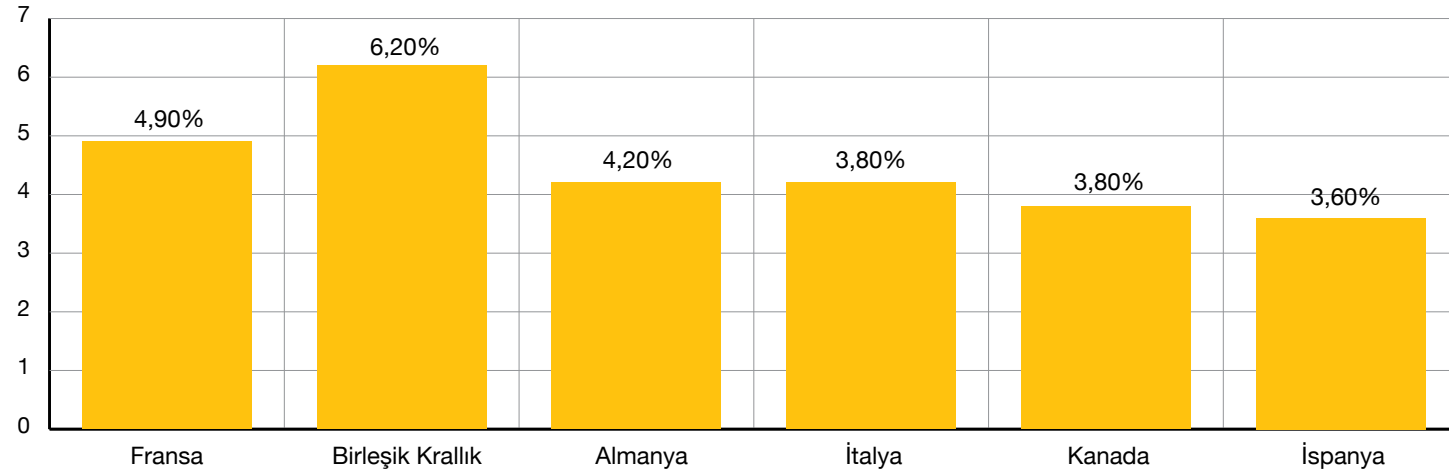
İKİNCİ BÖLÜM

DÜNYADA
ANİMASYON
ENDÜSTRİSİ

2.1. Dünyada Animasyon Endüstrisinin Tanımı ve Faaliyet Kodu

Yaratıcı endüstriler yenilikçi, esnek, fikir-odaklı, sürekli değişen, yaratıcı ve riskli endüstriler olarak tanımlanmaktadır.²³ UN-CTAD tarafından hazırlanan “Creative Industries” raporuna göre, yaratıcı sektörlerin arasında değerlendirilen animasyon ve animasyon içerikli dijital oyunlar, dünyanın en hızlı büyüyen iş kolları arasında sayılmaktadır. Ayrıca bu iki endüstri, ekonomilerinde küresel açılım yapmak isteyen ülkelerin yatırım yaptığı sektörler olarak değerlendirilmektedir. 2008 yılında ekonomik krizden etkilenen sektörlerle kıyasla yaratıcı ekonomilerin büyümeye devam ettiği ifade edilmektedir. Aynı zamanda, gelişmekte olan ülkelerin ekonomik kalkınmasında yaratıcı ekonomilerin rolünün büyük olduğu belirtilmektedir. Endüstrinin tüm ülkeler tarafından kalkınmanın önemli bir parçası olduğu ve daha yakından tanınması gerektiği düşünülmektedir.

Şekil 1. Yaratıcı Endüstrilerin Ülke Gayri Safi Yurtiçi Hasılasına Katkısı



Kaynak: TERA, 2008.

Animasyon endüstrisinin temel segmentleri olarak bilgisayar ve video oyunları, uzun ve kısa metraj filmler, karakter animasyonu, reklamcılık ve TV programları sayılabilir. Sektörle ilgili diğer konular ise fikri mülkiyet hakları, fikri hakların nasıl ölçülebileceği, karın dağıtımı ve bu süreçlerin düzenlenmesi hususlarıdır. Bu düzenlemelerin ülkeler tarafından yeniden gözden geçirilmesi ve uluslararası rekabetçiliği destekleyecek şekilde düzenlenmesi gerektiği vurgulanmaktadır.²⁴

²³ The Animation Industry: Technological Changes, Production Challenges, and Global Shifts, Dissertation, by Hyejin Yoon, M.A., The Ohio State University, 2008.

²⁴ Creative Industries Report, 2010, UNCTAD

Animasyon endüstrisi, film endüstrisinin gelişmekte olan bir alt sektörü olarak değerlendirilmektedir. Ancak animasyon; kullanılan teknoloji, beceri ve insan kaynağı özellikleri ile fiziksel mekâna bağlılığı olmaması açısından film endüstrisinden ayrılmaktadır. Avrupa Topluluğu'nun Ekonomik Faaliyetlerin Sınıflaması (NACE) listesine bakıldığında, animasyonun faaliyet alanının “Bilgi ve İletişim” (J) başlığı altında yer aldığı anlaşılmaktadır.²⁵ Bu başlık altında yer alan ana bölümler Tablo 1’de gösterilmiştir.

Avrupa Topluluğu'nun Ekonomik Faaliyetlerin Sınıflaması Listesi kapsamında animasyon sektörüne ilişkin faaliyet kodları 59.11.03 ve 59.12.01 olarak belirlenmiştir.

Tablo 1. NACE Sınıflandırmasında Bilgi ve İletişim (J) Başlığı Altında Yer Alan Bölümler

Bölüm	Tanım
58	Yayımcılık Faaliyetleri
59	Sinema Filmi, video ve televizyon programları yapımcılığı, ses kaydı ve müzik yayımlama faaliyetleri
60	Programcılık ve yayıncılık faaliyetleri
61	Telekomünikasyon
62	Bilgisayar programlama, danışmanlık ve ilgili faaliyetler
63	Bilgi hizmet faaliyetleri

Animasyon alanında gerçekleştirilen faaliyetler, “Bilgi ve İletişim” başlığının altında yer alan 59. Bölüm (Sinema Filmi, video ve televizyon programları yapımcılığı, ses kaydı ve müzik yayımlama faaliyetleri) içerisinde değerlendirilmektedir. Bu bölüm ise “Sinema filmi, video ve televizyon programı faaliyetleri (59.1)” ve “Ses kaydı ve müzik yayıncılığı faaliyetleri (59.2)” olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. Animasyon, 59.1 nolu grup altında yer almakta olup ilgili faaliyetler, “Sinema filmi, video ve televizyon programları yapım faaliyetleri (59.11.03)” ve “Sinema filmi, video ve televizyon programları çekim sonrası faaliyetleri (ses-görüntü redaksiyonu, asıl kopyaların aktarımı, renk düzeltme, sayısal iyileştirme, görsel efekt, animasyon, alt yazı, başlıklandırma, grafik, vb. işler) (59.12.01)” tanımlı faaliyet kodları içerisinde değerlendirilmektedir.

²⁵ TÜİK, NACE Rev.2 - Altılı Ekonomik Faaliyet Sınıflaması, 2015

2.2. Dünyada Animasyon Endüstrisinin Tarihsel Gelişim Süreci

Animasyon tarihi, 19.yüzyıla kadar uzanmaktadır. Bu dönemde “Thaumatrope”, “Zoetrope”, “Praxinascope” ve benzeri oyuncaklar, resimleri hareket ediyormuş gibi göstererek animasyonun ilk örneklerini sunmaktaydı. Animasyonun, sinemanın başlangıcından itibaren var olduğunu söylemek mümkündür. 20. yüzyılın başından itibaren James Stuart Blackton’un stop motion tekniğini kullanarak yapmış olduğu çalışmalar ile Emile Cohl’un cut-out yöntemi ile geliştirdiği animasyon filmleri, animasyon için bir dönüm noktası olmuştur. Earl Hurd, yine bu dönemde animasyon türünün endüstrileşmesini sağlayacak olan cell animasyon tekniğini kullanmaya başlamıştır. Bu yöntemde, kareler tek tek çizilerek çizgi testinden geçirilmekte ve ara kareler çizilerek temize çekilmekteydi. Bu sayede, her bir resmin tek tek yeniden çizilmesi yerine sadece değişecek olan kısımlarının çiziminin yapılması ve bu çizimlerin, önceden hazırlanmış katmanların üzerine eklenmesinin yolu açılmıştır.²⁶



1928-1938 yılları arasında animasyon, bir sinema eğlence aracı olarak gelişim göstermiştir. Bu yıllarda, Walt Disney yapımı filmler ön plana çıkmış ve masal kahramanlarının sinemalardaki yerini animasyon almıştır. “Micky Mouse”, “Donald Duck”, “Silly Symphonies” ve ilk sesli çizgi film olan “Steamboat Willie” bu dönemin önemli yapımlarının başında gelmektedir.²⁷ Bugün yetmiş milyar dolar öz sermaye ile animasyon endüstrisinde faaliyet gösteren Disney Stüdyoları, 16 Ekim 1923’de kurulmuştur. Stüdyonun kurucusu olan Walt Disney; uzun yıllar animasyonun tanınması, gelişmesi, bir endüstri haline gelmesinde en etkili isimlerin başında gelmiştir. Disney, animasyonun kaynağa dayalı, estetik metotları, belli temelleri ve formları olan bir alan olması için oldukça gayret etmiştir. Dünyada animasyon standardizasyonunun da Walt Disney tarafından gerçekleştirildiği bilinmektedir.²⁸ Disney, animasyon ile ilgili akademik çalışmalara da büyük önem vermiştir. Teknik eğitim vermek amacıyla kurduğu Calarts Kaliforniya Sanat Üniversitesi’nde çalışmalarını bu dönemde sürdüren Disney, şirketinde istihdam ettiği animatörlerin teknik eğitimler almasını sağlamıştır.²⁹ Buna ek olarak, Disney, Los Angeles’daki “Don Graham of the Chouinard Art Institute”de animatörleri için çizim sınıfları oluşturmuş ve bu sınıflar sayesinde animatörler arası bilgi alışverişinde bu-

²⁶ Filiz Şenler, Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları, Türkiyat Araştırmaları, Hacettepe Üniversitesi, Sayı 3, Güz 2005, s.100-105.

²⁷ Filiz Şenler, Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları, Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, Sayı 3, Güz 2005, s.100.

²⁸ Furniss, M. (2008). Art in Motion, USA: John Libbey & Company Limited, s.114.

²⁹ Erdem Göktepe, Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve İletişim Sistemleri, İstanbul, 2015, s.53.

lunma ve araştırma yapma fırsatı yakalanmıştır. Bu sınıflarda animatörler, günümüzde de geçerliliğini koruyan on iki temel karakter animasyonu kuralını geliştirmiştir.³⁰

1950’li yıllarda, dünyada animasyon ve sinema alanında yapılan çalışmaların sayısında artış yaşanmıştır. Bu dönemde, başta Amerika olmak üzere, İngiltere, Belçika, Fransa, Rusya ve Japonya gibi ülkeler birçok animasyon yapımı ortaya çıkarmıştır.

1970’li yıllarda, günümüzde kullanılan masaüstü bilgisayarların ilk versiyonları üretilmeye başlanmış ve animasyonun bu gelişmelerden etkilendiği görülmüştür. Disney’in bir dönem başkanlığını yapan Ed Catmull, 1972 yılında bilgisayar ortamında 3D animasyon üreten ilk animatör olmuştur. Çizim becerisi olmayan Ed Catmull; çizgi film üzerine almış olduğu eğitimi, bilgisayar eğitimi ile birleştirerek bilgisayar ortamında animasyon oluşturmayı sağlayan yeni bir yazılım geliştirmiştir. Geliştirilen bu yazılım ile bir elin hareket animasyonu oluşturulmuştur. Ed Catmull, dünyada bilgisayar animasyon tekniğinin öncüsü olarak kabul edilmektedir.³¹

Bilgisayar ve yazılım teknolojilerinin 1970’li yıllardan itibaren kullanılmaya başlanması, sinema ve animasyon sektörünü olumlu etkilemiştir. Günümüze kadar görsel efekt, kurgu, animasyon, sanal gerçeklik uygulamaları, simülasyon vb. konular için sayısız yazılım ve programlar geliştirilmiş ve uygulanmıştır. 1980’li yıllarda, dünyada animasyon stüdyolarının sayısında artış yaşanmış ve Walt Disney haricinde DreamWorks, Blue Sky, Pixar gibi önemli animasyon stüdyoları kurulmuştur. ABD, bu stüdyolar ile endüstriyi geçmişten günümüze domine etmiştir.

2000’li yıllar ile dünyada animasyonun sosyal, kültürel ve ekonomik bakımından önemi ve işlevleri fark edilmeye başlanmıştır. Son 15 yıllık süreçte, başta Doğu Asya ülkeleri olmak üzere, birçok ülke animasyon pazarından pay almaya başlamıştır.

12 Temel Karakter Animasyonu Kuralı

- Sıkma ve gerdirmek
- Zamanlama
- Hareketi tahmin etme
- Çizimdeki karakterin duruşu
- Hareketi tamamlama ve hareketle örtüşen eylem
- Duruş hareketleri
- Farklı poz hareketleri
- Yavaşlamaya giriş ve yavaşlamadan çıkış
- Esneme – salınım
- Hareketlerde abartma
- Tamamlayıcı ikincil hareket
- Görünümde çekicilik

³⁰ Lasseter, J. (1987) “Principles of Traditional Animation Applied to 3D Animation.” International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques, s.35.

³¹ Erdem Göktepe, a.g.t, s.60-61.

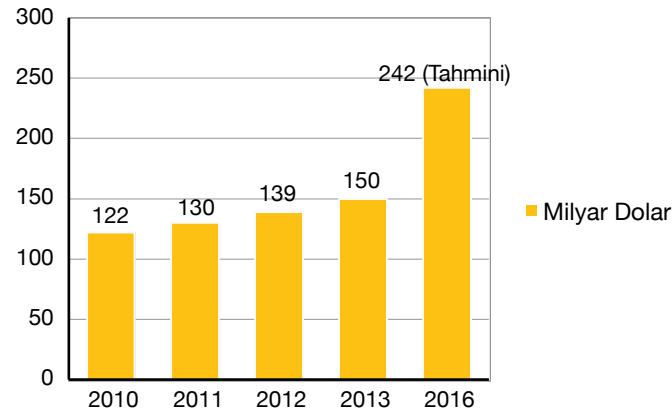
2.3. Dünyada Animasyon Endüstrisinin Genel Durumu

Yaratıcılık ve sanatsal öğeler taşıyan animasyon, sanatçıları ve yaratım süreçleri ile kendine özgü bir sektör özelliği göstermektedir. Dünya genelinde görsel ve işitsel endüstrinin %25'ini oluşturan animasyon sektörü; TV, sinema, internet, ticari uygulamalar ve dijital platformlar ile sosyal medyanın vazgeçilmez aktörü haline gelmiştir. Özellikle oyun ve yazılım teknolojilerinin gelişmesi ile animasyon sanatı da gelişim göstermiş ve sektör, kayda değer bir şekilde büyümüştür. Bu gelişim ile animasyon; günümüzde mimari, tıp, savunma, yüksek teknolojili sektörler ile medya, eğlence, gıda, tekstil, sağlık, eğitim gibi birçok sektörde yer alabilmektedir.

Animasyon endüstrisi kendine has bir takım özelliklere sahiptir. Teknik özellikleri ve yapısı itibarıyla diğer film ve görsel sanatlardan ayrılan animasyon; emek-yoğun karakterli, üretim ve zaman maliyetleri yüksek, nitelikli işgücünün önemli olduğu ve son dönemde uluslararası ortak yapım (co-production) anlaşmalarının öne çıktığı bir endüstri konumundadır.

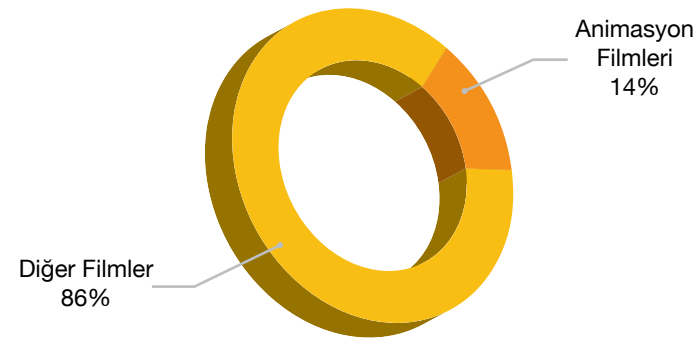
Dünyada animasyon endüstrisine bakıldığında, 2010 yılında 122,20 milyar dolar olan pazar hacminin, 2013 yılında 150 milyar dolara ulaştığı görülmektedir. 2016 yılında ise sektöre ait pazar hacminin, 242,93 milyar dolara çıkması tahmin edilmektedir. Bu durum, animasyon sektörü için 2011-2016 yılları arasında yıllık %12.94 oranında bir büyüme anlamına gelmektedir.³²

Şekil 2. Küresel Animasyon Endüstrisi Pazar Hacmi



Kaynak: <http://www.lcbr-archives.com/media/files/Bilal-Khalid.pdf>

Şekil 3. Dünya Film Endüstrisinde Animasyonun Pazar Payı (2014 Yılı)

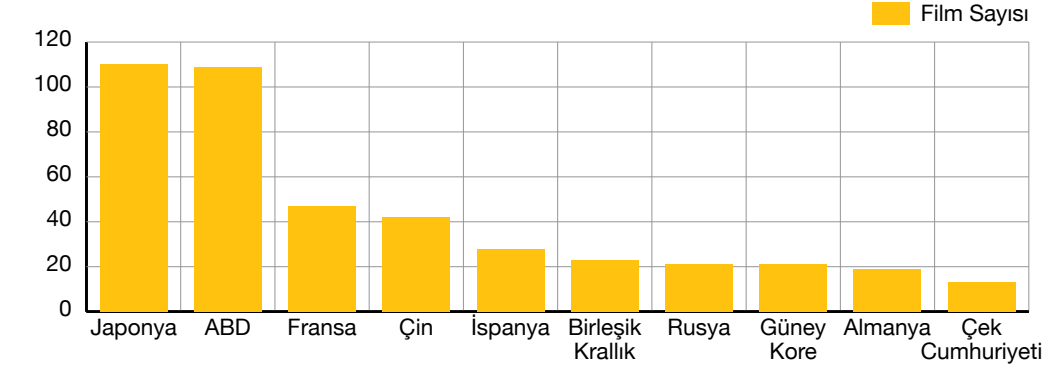


Kaynak: Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe

Teknik özellikleri ve yapısı itibarıyla diğer film ve görsel sanatlardan ayrılan animasyon; emek-yoğun karakterli, üretim ve zaman maliyetleri yüksek, nitelikli işgücünün önemli olduğu ve son dönemde uluslararası ortak yapım anlaşmalarının öne çıktığı bir endüstri konumundadır.

2014 yılında animasyon filmlerinin toplam film endüstrisi içerisindeki payı %14,34 olmuştur. Film endüstrisinde 2014 yılında toplam 3 milyar 264 milyon izlenme gerçekleşmiş ve 467,9 milyon izlenme ile animasyon yapımı filmler, dünya genelinde toplam izlenme sayısının %14,34'ünü oluşturmuştur.

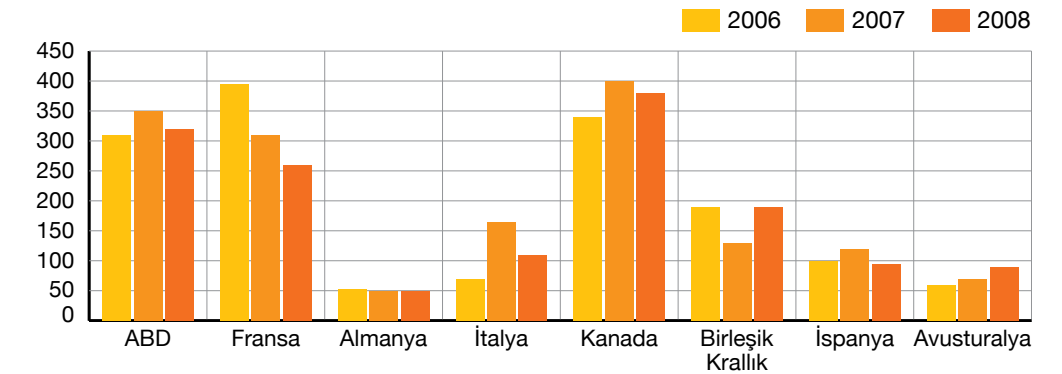
Şekil 4. En Fazla Uzun Metrajlı Animasyon Film Üreten Ülkeler (2010-2014)



Kaynak: Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe

Japonya ve ABD'de 2010-2014 yılları arasında yüzden fazla animasyon filmi üretilirken; bu ülkeleri sırasıyla Fransa, Çin, İspanya ve diğer ülkeler takip etmiştir.

Şekil 5. Televizyon için Üretilen Yıllık Animasyon Süresi (Saat)



Kaynak: Screen Digest / CNC (France) ve <http://www.cineuropa.org/dd.aspx?t=dossier&l=en&tid=1437&did=113882>, Erişim Tarihi: 21.06.2016

2006-2008 yılları arasında televizyon için dünyada en fazla animasyon üreten ülke, Kanada olmuştur. Kanada'yı ABD ve Fransa takip etmiştir.

³² Bilal Khalid, Assistant Professor, Perspectives and Challenges of the Animation Industry in Pakistan, Post Graduate Centre for Multimedia Arts, National College of Arts, Lahore.

Tablo 2. En Fazla Animasyon Üretimi Yapan 20 Şirket (2006-2008 Yıllık Ortalaması)

Sıra	Şirket Adı	Ülke	Saat
1	Nelvana	Kanada	67
2	Walt Disney Co	ABD	50
3	Nickelodeon Animation Studios	ABD	47
4	Cookie Jar	Kanada	44
5	TV Loonland	Almanya	36
6	BKN International	Almanya	36
7	Studio B Productions	Kanada	31
8	Decode Entertainment	Kanada	30
9	Bardel Entertainment	Kanada	28
10	20th Century Fox Television	ABD	26
11	Moonscoop/Moonscoop IP	Fransa	25
12	Tele Images Kids/Marathon Group	Fransa	23
13	Cartoon Network Studios	ABD	23
14	BRB	İspanya	22
15	Warner Bros TV Animation	ABD	22
16	BeNeCe	İspanya	20
17	Telepool	Almanya	19
18	Fresh Animation	Kanada	18
19	Rainbow	İtalya	17
20	Futurikon	Fransa	17

Kaynak: Screen Digest / CNC (France) ve <http://www.cineuropa.org/dd.aspx?t=dossier&l=en&tid=1437&did=113882>, Erişim Tarihi: 21.06.2016

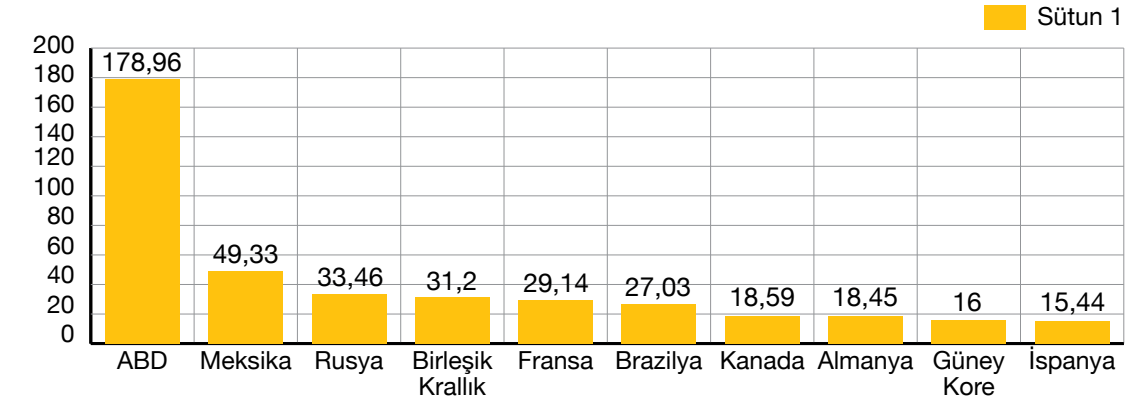
2006-2008 yıllarında en fazla animasyon üreten stüdyo, 67 saatlik üretim ile Nelvana olmuştur. Nelvana'yı Walt Disney Co ve Nickelodeon takip etmiştir. Bu dönemde en fazla animasyon üreten şirketlerin Kanada, ABD, Fransa, Almanya ve İtalya'da faaliyet gösterdiği görülmektedir. Dünyanın en önemli stüdyolarının merkezleri ise genel itibarıyla ABD, Japonya, Kanada ve Fransa'da bulunmaktadır.

Tablo 3. Dünyanın En Önemli Bazı Animasyon Stüdyoları

Animasyon Stüdyosu	Ülke
Pixar	ABD
Walt Disney Animation Studios	ABD
DreamWorks Animation	ABD
Industrial Light & Magic	ABD
Studio Ghibli	Japonya
Framestore	İngiltere
Cartoon Network Studios	ABD
Blue Sky Studios	ABD
Weta Digital	Yeni Zelanda
Sunrise	Japonya
Sony Picture Imageworks	Kanada
Image Engine	Kanada
OLM, Inc	Japonya
Illumination Mac Guff	Fransa
Toon City	Filipinler
Pixomondo	Almanya

Kaynak: <http://www.gamedesigning.org/>, Erişim Tarihi: 21.12.2016

Şekil 6. Uzun Metrajlı Animasyon Filmlerinin En Fazla İzlendiği 10 Ülke, Milyon (2010-2014)



Kaynak: Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe

2010-2014 yılları arasında animasyon filmlerinin en fazla izlendiği ülke, ortalama 178 milyon izleyici sayısı ile ABD olmuştur. ABD'yi sırasıyla 49 milyon ile Meksika, 33 milyon ile Rusya ve 31 milyon ile Birleşik Krallık takip etmektedir. Genellikle, Kuzey Amerika ve Avrupa ülkelerinin uzun metrajlı animasyon filmlerine daha fazla ilgi gösterdikleri anlaşılmaktadır.

Tablo 4. Dünyada En Yüksek Hasılat Yapan Uzun Metrajlı Animasyon Filmleri

Sıra	Film	Hasılat	Yapımcı	Yıl
1	Frozen	\$1.279.852.693	Walt Disney	2013
2	Minions	\$1.159.094.243	Universal Pictures	2015
3	Toy Story 3	\$1.063.171.911	Pixar	2010
4	Despicable Me 2	\$970.761.885	Universal Pictures	2013
5	Finding Nemo	\$936.743.261	Pixar	2003
6	Shrek 2	\$919.838.758	Dreamworks	2004
7	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	\$886.686.817	Blue Sky Studios	2009
8	Ice Age: Continental Drift	\$877.244.782	Blue Sky Studios	2012
9	Inside Out	\$856.809.711	Pixar Animation Studios	2015
10	Shrek the 3rd	\$798.958.162	Dreamworks Animation	2007

Kaynak: Box Office Mojo

Animasyon filmlerinde en yüksek hasılatı, \$ 1.279.852.693 ile Frozen isimli film yapmıştır. Frozen'ı Minions ve Toy Story 3 isimli filmler takip etmektedir. En yüksek hasılatı ulaşan uzun metrajlı animasyon filmlerinde ABD stüdyolarının sektöre hâkim oldukları görülmektedir.

Tablo 5. Tüm Zamanların En Popüler Çizgi Dizileri

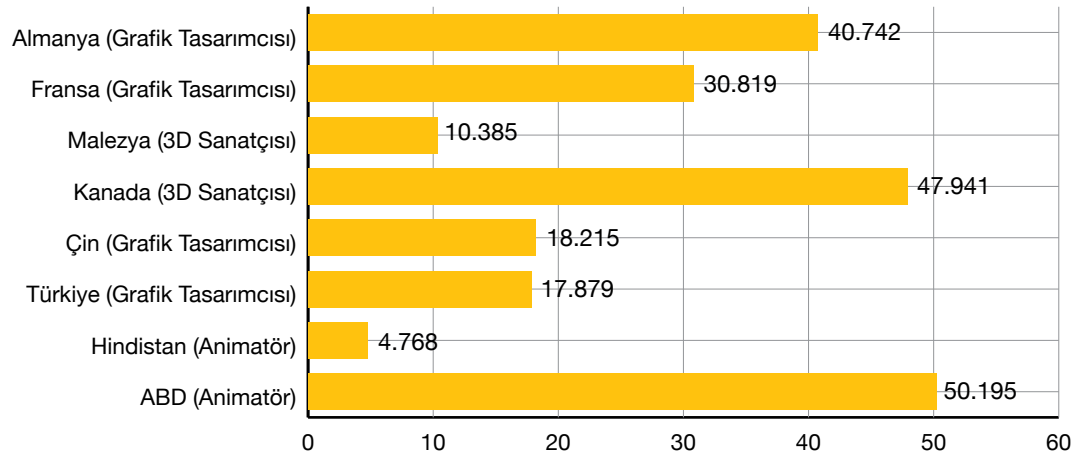
Adı	Yılı	Ülke	Adı	Yılı	Ülke
Mickey Mouse	1928	ABD	Scooby Doo	1969	ABD
The Simpsons	1989	ABD	Family Guy	1999	ABD
Looney Tunes	1930	ABD	The Flintstones	1960	ABD
Road Runner	1949	ABD	Dragon Ball Z	1989	Japonya
Tom & Jerry	1940	ABD	South Park	1997	ABD

Kaynak: <http://www.therichest.com/rich-list/most-popular/10-most-popular-cartoons-of-all-time/>, Erişim Tarihi: 17.06.2016

Dünyanın en popüler çizgi dizilerinin tamamına yakınının ABD yapımı olduğu görülmektedir. Animasyon endüstrisine uzun yıllar ABD yapımı filmler ve çizgi diziler damga vurmuştur.

Animasyon üretimi; ekipman maliyetleri, işgücü maliyetleri ve işletme maliyetlerinden oluşmaktadır. Diğer maliyet kalemlerine kıyasla işgücü maliyetlerinin toplam maliyetler içerisindeki payı %80'lere kadar çıkabilmektedir. Bununla birlikte, dünya animasyon endüstrisinde işgücü maliyetlerinin de ülkeden ülkeye farklılık gösterdiği görülmektedir.

Şekil 7. Ülkeler Bazında Animatör/3D Sanatçıları/Grafik Tasarımcılarının Yıllık Ücretleri (Dolar)

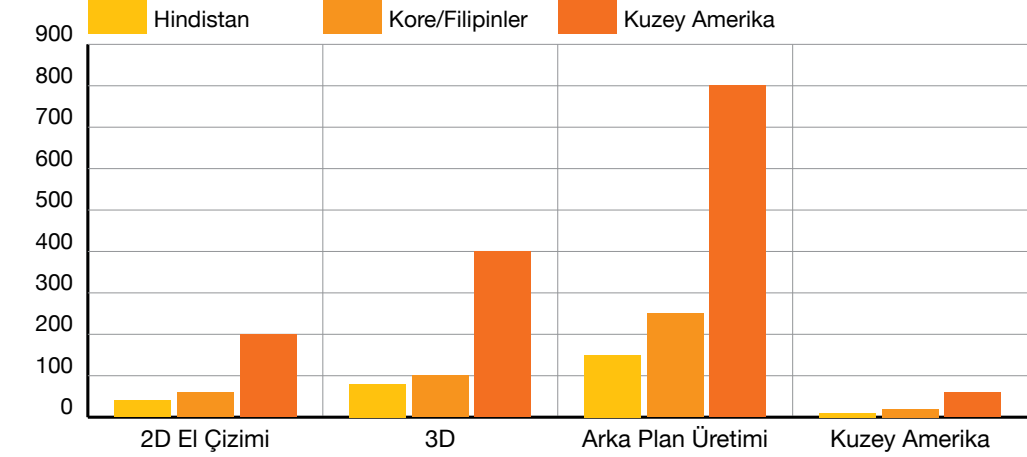


Kaynak: <http://www.payscale.com/>, Erişim Tarihi: 17.06.2016

Animasyon endüstrisinde Kanada, ABD ve Almanya'da sektörde işçi başına yıllık ücretler, \$40.000'ı aşarken; Malezya, Türkiye ve Hindistan'da yıllık ücretler, \$20.000'ın altında kalmıştır. Hindistan, \$4.768 ile sektörün en ucuz insan kaynağını elinde bulunduran ülkelerden birisi olarak değerlendirilmektedir. Son 10 yılda Kuzey Amerika ve Avrupa ülkelerinde bulunan animasyon stüdyolarının Japonya, Güney Kore ve Tayvan; daha yakın geçmişte ise Filipinler, Malezya, Singapur, Vietnam, Tayland, Hindistan, Endonezya ve Çin gibi ülkelerde tesis kurdukları ve üretim yaptıkları bilinmektedir. Bunun yanı sıra, ülkeler ve işletmeler arası ortak yapım işbirliği anlaşmaları da endüstrinin son dönem trendleri arasında kendisine yer bulmaktadır. Co-production anlaşmalarının dünya genelinde yaygınlaşmasına neden olan en önemli sebeplerinin başında; animasyon yapım maliyetlerinin işgücü maliyetleri düşük ülkelerde azaltılabilmesi, risk bölüşümü ve ülkeler tarafından sağlanan fon ve teşvikler gelmektedir. Örneğin, Hindistan'da yapılan bir animasyon üretiminde %90'lara kadar maliyet azaltılabilmektedir. ABD'de 30 dakikalık bir animasyon yapımı, \$200.000-\$400.000 arasında üretilmekte iken, Hindistan'da bu maliyet, \$70.000'a kadar düşebilmektedir.³³

Küresel animasyon endüstrisinde stüdyolar arası co-production anlaşmaları, genellikle ucuz işgücü avantajlarından faydalanmak, riski paylaşmak ve ülkelerin teşvik ve fon imkanlarından yararlanmak amacıyla yapılmaktadır.

Şekil 8. Ülkelere Göre Ortalama 30 Dakikalık Animasyon Maliyetleri (Bin Dolar)



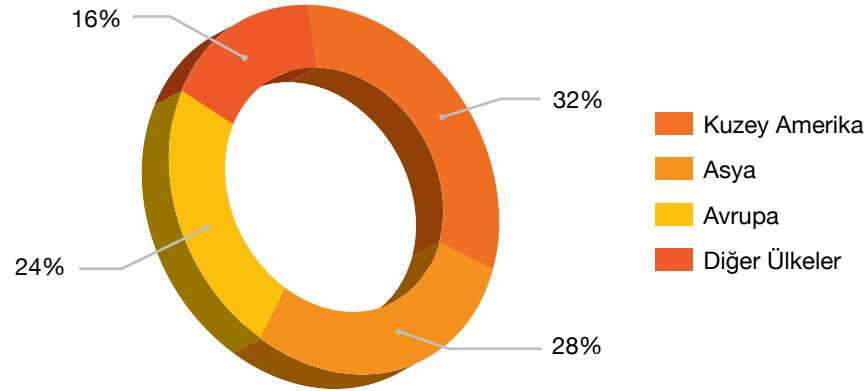
Kaynak: Deloitte, 2010.

³³ InvestTT, Trinidad and Tobago, Profile of Investment Opportunity, Creative Industries Animation Studio.

2.4. Dünyada Animasyon Endüstrisinde Öne Çıkan Ülkeler

Animasyonun Kuzey Amerika'da doğuşu, Avrupa'da yaygınlaşması ve sektörden pay almaya çalışan Asya ülkelerinin ortaya çıkması, sektörün günümüzdeki konumunu belirlemiştir. Animasyon pazarında küresel çapta temel oyuncular başta ABD ve Japonya olmak üzere, Kanada, Fransa, İngiltere ile bazı Avrupa ve Doğu Asya ülkeleridir.

Şekil 9. Animasyon Stüdyolarının Bölgelere Göre Dağılımı (2010)



Kaynak: Animation Software, A Global Strategic Business Report, by Global Industry Analysts, Inc. October 2011.

Animasyon stüdyolarının %32 ile en fazla Kuzey Amerika'da yer aldığı görülmektedir. Kuzey Amerika'yı ise %28 ile Asya, %24 ile Avrupa ve %16 ile diğer ülkeler takip etmektedir.

2.4.1. Kuzey Amerika

Kuzey Amerika'da 2.000'den fazla animasyon stüdyosu bulunmaktadır.³⁴ Bu stüdyoların tamamına yakını ABD ve Kanada'da faaliyet göstermektedir.

2.4.1.1. ABD

Film ve animasyon endüstrinin doğduğu bölge olarak kabul edilen ABD, sektörün dünyada öncüsü ve lideri konumundadır. Geçmişten günümüze animasyon teknolojisinin gelişmesinde ve animasyonun dünya genelinde yaygınlaşmasında ABD, çok önemli bir etkiye sahip olmuştur. Günümüz şartlarında, küresel endüstrinin ABD'ye bağımlı olduğunu ifade etmek mümkündür. ABD; önemli animasyon şirketleri, okulları, nitelikli işgücü, yayıncı kuruluşları ve gelişmiş yazılım sektörü sayesinde dünyada endüstriyi yönlendirici konumundadır.

³⁴ http://s3.amazonaws.com/zanran_storage/www.proexport.com.co/ContentPages/2557544255.pdf, Erişim Tarihi: 21.12.2016

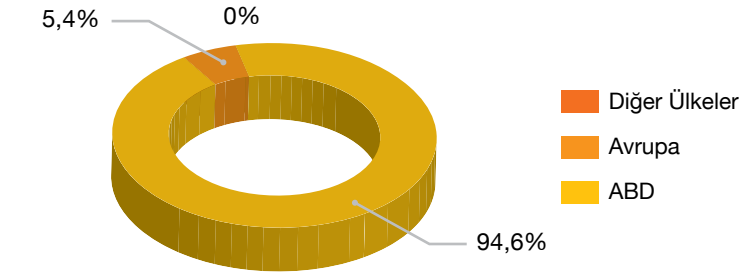
İşçi İstatistikleri Bürosu verilerine göre, ABD'de 2014 yılında 64.400 multimedya sanatçısı ile animatörün çalıştığı ve bunların %50'sinden fazlasının kendi hesabına çalışan kişiler olduğu belirtilmiştir. Başta Kaliforniya olmak üzere, New York ve Washington eyaletleri animatörlerin en fazla istihdam edildikleri eyaletlerin başında gelmektedir.³⁵ Diğer ülkelere kıyasla, ABD'de işgücü maliyetlerinin yüksek olduğu ifade edilebilir. ABD'de bir animatör yıllık olarak \$50.000'dan fazla kazandığı tahmin edilmektedir.³⁶

Dünyada en yüksek hasılat elde eden yirmi animasyon filmi'nin tamamına yakınının ABD yapımı olduğu bilinmektedir. Bu yirmi filmde elde edilen toplam tutar ise yaklaşık olarak 15 milyar dolar olmuştur. ABD'nin 2014 yılı pazar payına bakıldığında, tüm filmlerde ABD'nin %95,3, Avrupa'nın %2,8 ve diğer ülkelerin ise %1,9'luk pazar payına sahip olduğu anlaşılmaktadır. Uzun metrajlı animasyon filmlerinde bu oran, ABD için %94,6, Avrupa için ise %5,4 olmuştur. Diğer ülkeler ise uzun metrajlı animasyon filmlerinde ABD pazarından herhangi bir paya sahip olamamıştır.³⁷ ABD'nin animasyon pazar hacminin 20 milyar dolar olduğu tahmin edilmektedir.

ABD Sektör Bilgileri

- Yıllık pazar hacmi 20 milyar dolar civarındadır.
- Çalışan sayısı 64.400 kişidir.
- Kişi başı yıllık ortalama işgücü geliri 50.000 \$ ve üzeridir.
- Sektörün dünyada tartışmasız lideri konumundadır.

Şekil 10. ABD'de Uzun Metrajlı Animasyon Filmlerinin Pazar Payı



Kaynak: Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, s.59.

ABD yapımı çizgi dizilerin, dünyanın hemen hemen tüm ülkelerinde yayınlandığı ve önemli lisans gelirleri elde edildiği de görülmektedir. ABD'de animasyon endüstrisinin gelişimine katkı sağlayan önemli şirketler ve eğitim kurumları bulunmaktadır.

³⁵ <http://www.vault.com/industries-professions/industries/animation.aspx>, Erişim Tarihi: 21.06.2016

³⁶ <http://www.payscale.com/>, Erişim Tarihi: 17.06.2016

³⁷ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, s.59

Tablo 6. ABD'de Bulunan Önemli Animasyon Stüdyoları

Animasyon Stüdyoları	Açıklama
Walt Disney Stüdyoları	1923 yılında kurulan Walt Disney stüdyoları, animasyon tarihinin en yenilikçi ve en iyi işletmesi olarak değerlendirilmiştir. Yıllık geliri 25 milyar dolara yaklaşan işletme, dünya genelinde ses getiren yapımları ortaya çıkarmıştır.
Pixar Animation Studios	1986 yılında ABD'de kurulan stüdyo, 2006 yılında Walt Disney şirketi tarafından satın alınmıştır. Toy Story (2010), The Good Dinosaur, Finding Nemo (2003), Inside Out (2015) gibi dünya genelinde hasılat rekorları kıran filmlerin de arasında olduğu 16 uzun metraj filmi bulunmaktadır.
Warner Bros.	Stüdyo, sektöre yüzlerce yapım ve Bugs Bunny, Daffy Duck, Droopy Dog ve Porky Pig, Scooby Doo, Tom ve Jerry gibi karakterler kazandırmıştır.
DreamWorks	1997 tarihinde ABD merkezli kurulmuş bir işletmedir. Shrek, Köpekbalığı Hikayesi, Madagaskar gibi filmlerin yapımcısıdır. \$145,000,000 bütçe ile 2012 yılında yapılan Madagaskar filmi, \$746,921,274 hasılat elde etmiştir. Shrek filminden ise işletme büyük bir gelir elde etmiştir: 2010 yılında \$165,000,000 bütçeli Shrek Sonsuza Dek Mutlu filmi ile \$752,600,867 hasılat, Shrek 2 (2004) ile \$919,838,758 hasılat, Shrek (2001) ile \$484,409,218 hasılat elde etmiştir.
20th Century Fox Animation	1997 yılında kurulan stüdyo, Blue Sky Studios şirketinin de sahibidir. İşbirliği üretim anlaşmaları ile çeşitli filmlerin sahibi olan stüdyonun en önemli ve popüler yapımı Buz Devri olmuştur.

Tablo 7. ABD'de Bulunan Önemli Animasyon Eğitim Kurumları

Animasyon Eğitim Kurumları
Kaliforniya Sanat Enstitüsü
Sanat ve Tasarım Ringling Koleji
Sanat ve Tasarım Savannah Koleji
Güney Kaliforniya Üniversitesi
Rhode Island Tasarım Okulu
Brigham Young Üniversitesi
Kaliforniya Los Angeles Üniversitesi
Pratt Enstitüsü
New York Üniversitesi
Ohio Eyalet Üniversitesi

Kaynak: <http://www.animationcareerreview.com/articles/top-50-animation-schools-and-colleges-us-%E2%80%93-2015>, Erişim Tarihi: 22.06.2016

2.4.1.2. Kanada

Kanada, film ve animasyon endüstrisinin en önemli ülkelerinden birisi olarak kabul edilmektedir. Ontario eyaletinin başkenti Toronto ve özellikle Britanya Kolombiyası'nın bir şehri olan Vancouver, film ve animasyon alanlarında Kanada'nın ön plana çıkan bölgeleri olarak adlandırılabilir. Ontario'da bulunan ve bünyesinde Animasyon, Sanat ve Tasarım Fakültesi'ni barındıran Sheridan Koleji, animasyon alanında dünyanın en değerli okullarından birisi olarak değerlendirilmektedir.

1987 yılında açılan Vancouver Film Okulu ise 3 boyutlu animasyon ve görsel efektler, klasik animasyon, dijital karakter tasarımı, televizyon ve sinema için oyunculuk, dijital grafik tasarımı, eğlence sektörü yönetimi, film yapımı, oyun tasarımı, sinema ve televizyon için makyaj, ses tasarımı ve görsel medya, sinema ve tv için metin yazarlığı alanlarında tasarım eğitimleri içerisinde seçilebilecek en iyi okullardan birisidir.³⁸ Vancouver Film Okulu'nda sunulan ileri düzey programlara

Kanada Sektör Bilgileri

- Kişi başı yıllık ortalama işgücü geliri 40.000 \$ ve üzeridir.
- Dünyanın en önemli animasyon stüdyoları ve okulları yer almaktadır.
- TV yapımları ve oyun ağırlıklıdır.
- 500'ün üzerinde stüdyo bulunmaktadır.
- Sektöre yönelik teşvik ve fonlar oldukça etkilidir.

Sheridan Koleji

Kaynak: <https://www.sheridancollege.ca/#>

Tablo 8. Vancouver Film Okulu'nda Sunulan İleri Düzey Programlar

3D Animation + Visual Effects	Animation + Concept Arts	Classical Animation
Program 12 ay sürmektedir.	Program 12 ay sürmektedir.	Program 12 ay sürmektedir.
Ücreti 52.250 CAD'dır.	Ücreti 33.500 CAD'dır.	Ücreti 30.500 CAD'dır.
Programın her iki ayda bir başlangıcı bulunmaktadır.	Programın her dört ayda bir başlangıcı bulunmaktadır.	Programın her dört ayda bir başlangıcı bulunmaktadır.

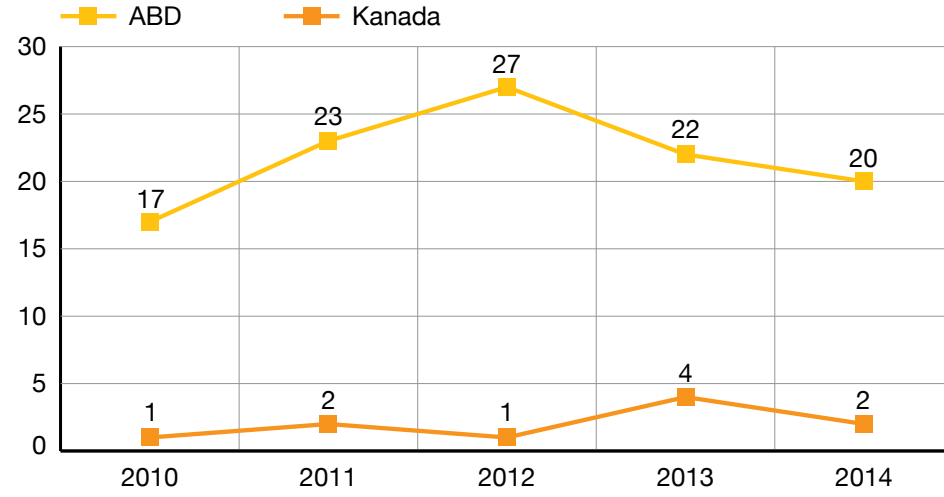
Kaynak: <https://www.academix.com.tr/yurtdisinda-universite/kanadada-universite-vancouver-film-school.aspx>

kabul için 12 işten oluşan bir portfolyo sunmak ya da hazırlık programlarından birini tamamlamış olmak gerekmektedir. Ayrıca dil yeterliliğinin de sağlanması gerekmektedir. Sanat okulları ve üniversiteler sayesinde ülkede önemli sayıda nitelikli işgücünün bulunduğunu söylemek mümkündür.

³⁸ <https://www.academix.com.tr/yurtdisinda-universite/kanadada-universite-vancouver-film-school.aspx>, Erişim Tarihi: 23.06.2016

Kanada, dünyanın en değerli animasyon stüdyo ve kuruluşlarını bünyesinden barındıran ülkelerden birisidir. Genel itibariyle, Kanada'da bulunan stüdyoların Toronto'da yer aldığı görülmektedir. Stüdyoların faaliyet alanları; TV çizgi diziler, ticari TV yapımlar, uzun metrajlı filmler, oyun, görsel efekt ve diğer üretim hizmetleridir. Kanada'da faaliyet gösteren başlıca şirket ve kuruluşlar; Nelvana, Cookie Jar, Studio B Productions, Decode Entertainment, The National Film Board of Canada ve Bordel Entertainment'dır. Özellikle The National Film Board of Canada, endüstrinin gelişimine önemli katkılarda bulunmaktadır. 1971 yılında kurulan Nelvana ise sektörün öncü şirketi olarak kabul edilmektedir. Kanada'da animasyon stüdyolarının daha çok TV için animasyon ürettikleri ifade edilmekte olup Kanada'nın ABD ile oldukça yoğun ekonomik ilişki içerisinde olduğu söylenebilir.

Şekil 11. Kanada ve ABD'de Üretilen Uzun Metrajlı Animasyon Film Sayıları

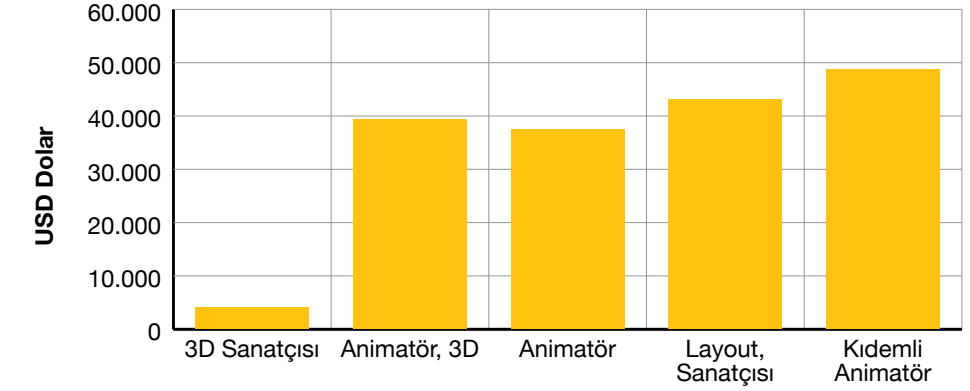


Kaynak: Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, s.60

Uzun metrajlı animasyon filmlerinde Kanada'nın ABD'ye kıyasla geri planda kaldığı görülmektedir. Kanada'da 2010-2014 yılları arasında toplam 10 adet uzun metrajlı animasyon filmi üretilmiştir. ABD'de bu sayı, 109'a ulaşmıştır.

Kanada, animasyon sektörü özelinde geliştirmiş olduğu vergi teşviki ve fon mekanizmaları ile sektörü ciddi bir şekilde desteklemektedir. Ülkede animasyon fonlarından eğitim kurumları da faydalanabilmektedir. Son yıllarda, Kanada'da bulunan sektör içi aktörlerin özellikle Asya ve Avrupa ülkeleri ile işbirliği anlaşmaları yaptıkları ve animasyon projelerini co-production ile gerçekleştirdikleri bilinmektedir.

Şekil 12. Kanada'da İşgücü Maliyetleri, 2016



Kaynak: http://www.payscale.com/research/CA/Industry=3d_Animation/Salary, Erişim Tarihi: 21.12.2016

Kanada'da animasyon endüstrisinde işgücü gelirleri, 40.000 Amerikan dolarının üzerinde seyretmektedir.

2.4.2. Avrupa

Animasyon endüstrisi, Avrupa'da her ne kadar kendi tarzı ile gelişim gösterse de henüz Kuzey Amerika seviyesine ulaşmamıştır. 726 milyon nüfusa sahip Avrupa Birliği'nin animasyon pazarı incelendiğinde, uzun metrajlı animasyon filmlerinde ABD'nin payı %71,62, Avrupa'nın %20,04 iken diğer ülkelerin payı ise %8,34 olmuştur.³⁹ Buna ek olarak, Avrupa'da üretilen animasyon filmlerinin ABD'de çok fazla gösterime girme şansı olmamaktadır. Avrupa'da üretilen film bütçeleri 5-10 milyon EUR olabiliyor iken, Hollywood'da üretilen bir animasyon filminin bütçesi, bu rakamın on katı olabilmektedir. Avrupa ülkelerinde uzun metrajlı animasyon filmlerine en fazla ilgi gösteren ilk dört ülke sırasıyla; Rusya, Birleşik Krallık, Fransa ve Almanya olmuştur.⁴⁰

Avrupa Birliği ülkelerinde toplam 301 adet çocuk kanalı bulunmaktadır. Bu kanalların 217 tanesi, ABD işbirliği ile yayın yapmaktadır. Walt Disney Inc., Viacom Inc., Turner Inc., 21st Century Fox ve AMC Networks Inc. vb. ABD şirketleri, Avrupa'da işbirliği anlaşmaları ile yayın yapmaktadır. Disney, Boomerang, Cartoon Network ve Nickelodeon gibi kanalların en fazla yayın yaptıkları Avrupa ülkeleri ise Birleşik Krallık, Çek Cumhuriyeti ve Hollanda'dır. Avrupa'daki 84 kanal, herhangi bir işbirliği olmadan yayın yapmaktadır. Bu kanalların %23'ü kamu, %77'i ise özel sektör tarafından yönetilmektedir. Avrupa genelinde günde 1,561 saat animasyon gösterimi yapılırken; bu gösterimlerin 321 saati, yeni üretim animasyonlardan oluşmaktadır. Animasyonların %80'i 2D, %20'si 3D yapımlardan oluşmaktadır.⁴¹ Maliyet, bütçe, zaman, risk vb. unsurlar nedeniyle Avrupa'da uzun metrajlı animasyon filmlerinden ziyade televizyon izleyicilerine yönelik animasyon yapımları sektörü ayakta tutmaktadır. Avrupa'da animasyon endüstrisinde ön plana çıkan ülkeler; Fransa, Birleşik Krallık, İspanya ve Almanya'dır.

³⁹ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, s.16.

⁴⁰ That's not all Folks: Developing the Animation Sector, Interreg Iva Region, Honeycomb Creative Works, 2015

⁴¹ That's not all Folks: Developing the Animation Sector, Interreg Iva Region, Honeycomb Creative Works, 2015

2.4.2.1. Fransa

Animasyon alanında Avrupa'da ilk akla gelen ülkelerin başında Fransa gelmektedir. Dünya animasyon pazarında ilk beş ülkeden biri sayılan, Avrupa'da ise ilk sırada yer alan ve yaklaşık 90 yıllık animasyon geçmişine sahip olan Fransa'da uzun yıllar kendine özgü ve sanatsal içerikli animasyon filmler yapılmıştır. Günümüzde ise daha çok televizyona yönelik içerik ve yapım geliştirilen Fransa'da teşvik ve fon mekanizmaları, düzenlenen festivaller ve çeşitli uluslararası yarışmalar ile animasyon endüstrisi canlı tutulmaktadır.⁴²

Tarihsel süreç içerisinde önemli bir animasyon geleneğine sahip olan Fransa, uzun yıllar düzenlenmiş olduğu Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali ile her yıl, endüstrinin en önemli bileşenlerini bir araya getirerek katılımcılarına güçlü bir network ağı kurma fırsatı sağlamaktadır. Düzenlenen festivalde, her yıl ulusal ve uluslararası aktörler bir araya gelerek çeşitli etkinlikler çerçevesinde iş görüşmeleri de gerçekleştirmektedir.

Fransa'nın en önemli animasyon etkinliklerinden birisi de Cartoon Forum'dur. Fransa'nın Toulouse kentinde düzenlenen ve dünyanın en önemli co-pro forumlarından birisi olarak kabul edilen Cartoon Forum, kurulduğu yıl olan 1990 yılından itibaren toplam 680 projeyi desteklemiş ve projelere toplam 2.3 milyar EUR kaynak aktarmıştır.⁴³

Fransa'da önemli animasyon şirketleri bulunmaktadır. Endüstride faaliyet gösteren şirketlerin genel faaliyet alanları; uzun ve kısa metrajlı animasyon filmler, TV odaklı çizgi diziler, görsel efekt ve reklamdır. Bazı önemli Fransız animasyon stüdyoları ise şunlardır: Ellipse Programme, Sparx Animation Studios, Les Armateurs, Tele Images Kids, Folimage. Etkili fon sistemi ile sektöre ciddi katkılar sağlayan Fransa'da Walt Disney Animasyon Stüdyosu'nun şubesi de bulunmaktadır.⁴⁴ Sektörü destek

Fransa Sektör Bilgileri

- Avrupa'nın lideri, dünyada 3. sıradadır.
- Çalışan sayısı 5.299 kişidir.
- Sektöre yönelik teşvik ve fonlar oldukça etkilidir.
- 400'den fazla stüdyo bulunmaktadır.
- Centre National du Cinema et de L'image Animee (CNC), sektörü destekleyen en önemli kuruluştur.

Cartoon Forum

Kaynak: <http://www.cartoon-media.eu/>, Erişim Tarihi: 28.07.2016

⁴² <http://www.prnewswire.com/news-releases/european-animation-industry-2015-strategies-trends-and-opportunities-300061871.html>, Erişim Tarihi: 23.06.2016

⁴³ <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-forum/cartoon-forum-2016.htm>, Erişim Tarihi: 28.07.2016

⁴⁴ http://disney.wikia.com/wiki/Walt_Disney_Animation_France, Erişim Tarihi: 23.06.2016

veren en önemli kuruluş ise Centre National du Cinema et de L'image Animee'dir. Fransa'da animasyon stüdyolarında yaklaşık 5.299 çalışanın bulunduğu tahmin edilmektedir.⁴⁵

Fransa'da bulunan La Poudrière, en önemli animasyon okullarından birisi olarak kabul edilmektedir. 2 yıllık eğitim programı ile hem öğrencilere hem de profesyonellere yönelik olarak faaliyet gösteren okul, kar amaçlı bir yapıya sahip değildir.⁴⁶ Les Gobelins ise Fransa'da bulunan diğer önemli animasyon eğitim kurumlarından birisidir. Çeşitli eğitim programlarına sahip olan okulda, özel sektöre yönelik çeşitli hizmetler de sunulmaktadır.⁴⁷

2.4.2.2. Birleşik Krallık

Birleşik Krallık, Avrupa animasyon endüstrinde önemli bir konuma sahiptir. Sektörün en önemli faaliyet alanlarını, başta reklam sektörü olmak üzere uzun metrajlı film ve televizyon için üretilen animasyon yapımları oluşturmaktadır. Endüstrinin %50'si Londra merkezli iken; Londra'yı %18 ile İngiltere'nin Güney Batısı, %11 ile Galler ve %5'i ile de İskoçya takip etmektedir. Sektörde 4.624 kişi istihdam edilmekte olup bunların %30'u freelancer olarak çalışmaktadır. Sektörde çalışanların cinsiyet dağılımına bakıldığında, çalışanların %40'ının kadın, %60'ının ise erkek olduğu görülmektedir. Sektörde yıllık ortalama kişi başı gelirin 35.207 EUR olduğu tahmin edilmektedir.⁴⁸

Birleşik Krallık'da sektörün pazar hacmi, yaklaşık 300 milyon pound olarak tahmin edilmekte olup endüstri, post-production ve oyun sektörü ile yakından ilişkilidir. Buna ek olarak, DVD, kitap ve oyuncak pazarında da animasyonun etkisine rastlanmaktadır. Krallık'da animasyon yapım bütçelerine genel olarak yerli ve yabancı yayıncı kuruluşlar, co-production şirketleri, sektörel satıcılar ve hükümet katkı sağlamaktadır.⁴⁹

Bölgede sektörel işgücü genel olarak genç, dinamik ve yetenekli çalışanlardan oluşmaktadır. Çalışanların %50'si 35 yaşının altında ve %90'ı diplomalı olup bu oran, nitelikli işgücü açısından yaratıcı endüstriler içerisindeki en yüksek orandır. Birleşik Krallık'da bulunan önemli animasyon eğitim kurumları; Falmouth Üniversitesi, SAE Enstitüsü, Sunderland Üniversitesi, De Montfort Üniversitesi, Nottingham Trent Üniversitesi ve Edinburg Üniversitesi'dir.⁵⁰ Krallık'da 500'e yakın animasyon stüdyosu bulunmakta olup bu stüdyolardan bazıları şunlardır: A Productions, Acme Animation, 3D Imaging, 422 South ve Hoaxland.

Birleşik Krallık**Sektör Bilgileri**

- Endüstrinin % 50'si Londra merkezlidir.
- Çalışan sayısı 4.624 kişidir.
- Kişi başı ortalama işgücü geliri 35.207 EUR'dur.
- Sektör pazar hacmi 300 milyon pound'dur.
- 500'e yakın stüdyo bulunmaktadır.

⁴⁵ <http://www.cineuropa.org/nw.aspx?t=newsdetail&l=en&did=310573>, Erişim Tarihi: 23.06.2016

⁴⁶ <http://www.poudriere.eu/en/ecole/une-ecole-de-cinema>, Erişim Tarihi: 23.06.2016

⁴⁷ <http://www.gobelins-school.com/>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

⁴⁸ http://creativeskillset.org/creative_industries/animation/about_the_industry, Erişim Tarihi: 23.06.2016

⁴⁹ Animation UK, Robert Kenny & Tom Broughton, Securing the future of UK Animation, 2011, s.16

⁵⁰ <http://www.studyin-uk.com/studyuk/animation/>, Erişim Tarihi: 24.06.2016

2.4.2.3. Almanya

Son yıllarda animasyon endüstri alanında ciddi atılımlar yapan, ulusal ve bölgesel olmak üzere etkili fonlama şemaları geliştiren Almanya, Avrupa'nın önemli animasyon ülkelerinden birisi haline gelmiştir. Yıllık yaklaşık 300 milyon EUR pazar değerine sahip olan endüstride, Almanya Film ve Medya Fonları sayesinde sektör son dönemde oldukça büyümüştür.⁵¹ Almanya'da 12 ulusal çocuk kanalı bulunmaktadır. Bunların sadece bir tanesi kamu kanalı olup diğerleri özel kanallardır. Yabancı çocuk kanal sayısı ise 7'dir. Diğer ülkeleri hedefleyen 2 adet çocuk kanalı söz konusudur. 2013 yılı verilerine göre, Almanya'da TV kanallarında yayınlanan animasyon yapımlarının sadece %11,4'ü yerli yapımdır.⁵² Uzun metrajlı animasyon filmler incelendiğinde, filmlerin %12,58'i yerli yapım iken %87,42'sini yabancı yapımlar oluşturmuştur. 2010-2014 yılları arasında Almanya'da 19 adet uzun metrajlı animasyon filmi yapılmıştır. Almanya'da en fazla izlenen ve ilk 10'da yer alan uzun metrajlı animasyon filmlerinin tamamı ABD yapımı olmuştur.⁵³

Almanya, bazı önemli animasyon stüdyolarına da ev sahipliği yapmaktadır. Bunlar; 7 Dwarves Animation, Akkord Film, Ambient Entertainment, B-Water Studios, Caligari Film, Chimney, Constantin Film, Fish Blowing Bubbles, Freebird Pictures, M4E, Moviebrats Studios.⁵⁴ Ülkede bulunan önemli animasyon okulları ise Hamburg Animation School, Deutsche Film, Filmakademie Baden, Hochschule f, The German Film School for Digital Production, Fernseh Akademie Mitteldeutschland'dır.⁵⁵

2.4.2.4. İspanya

İspanya, Avrupa'nın en önemli ilk beş animasyon endüstrisinden birisine sahiptir. Ülkede yaklaşık 200 animasyon

Almanya Sektör Bilgileri

- Yıllık pazar hacmi 300 milyon EUR'dur.
- Almanya Film ve Medya Fonları sektörü desteklemektedir.
- En önemli stüdyolar: Dwarves Animation, Akkord Film, Ambient Entertainment, B-Water Studios, Caligari Film, Chimney, Constantin Film, Fish Blowing Bubbles, Freebird Pictures, M4E, Moviebrats Studios.

İspanya Sektör Bilgileri

- Pazar hacmi 300 milyon EUR'dur.
- 200 animasyon stüdyosu bulunmaktadır.
- Çalışan sayısı 5.150 kişidir.
- Sektörde co-production anlaşmaları ön plandadır.
- En önemli animasyon stüdyoları: Lightbox Animation Studios, Moonbite Games & Animation Studios, Peekaboo Animation, BRB Internacional, Zinkia Entertainment ve Imira Entertainment.

⁵¹ Animation Made in Germany, A guide to animation production companies, 2015, s.4.

⁵² Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s.74-75.

⁵³ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 29-31.

⁵⁴ Animation Made in Germany, A guide to animation production companies, 2015, s.5.

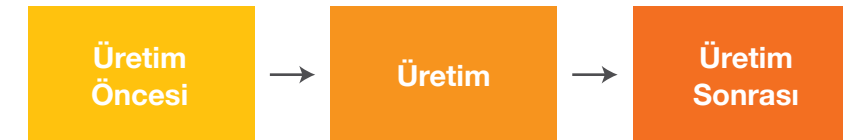
⁵⁵ <http://schools.awn.com/?ltype=program&pcat=1&loc=Germany>, Erişim Tarihi: 24.06.2016

stüdyosu bulunmaktadır. 5.150 kişinin istihdam edildiği sektörde, her yıl 5-8 yeni dizi ve 2-3 uzun metrajlı film üretimi yapılmaktadır. Yapılan iş hacmi, yıllık 300 milyon EUR olarak değerlendirilmektedir. Diğer Avrupa ülkelerine kıyasla daha ucuz animasyon üretimi gerçekleştirilen İspanya'da, üretimin %90'ından fazlası co-production şeklinde gerçekleşmektedir. Ülkede toplam 15 adet çocuk kanalı olup bunların 2'si kamu, 13'ü ise özeldir. 7 adet yabancı çocuk kanalı bulunmaktadır. 2013 yılında TVE, La2, Tele5, Canal+, Cuatro, La sexta kanallarında yayınlanan animasyon yapımlarının %99,3'ü yabancı yapımlardan oluşmuştur.⁵⁶ İspanya'da bulunan en önemli animasyon stüdyolarından bazıları şunlardır: Lightbox Animation Studios, Moonbite Games & Animation Studios, Peekaboo Animation, BRB Internacional, Zinkia Entertainment ve Imira Entertainment.⁵⁷ Ülkede bulunan önemli animasyon okulları ise 9Zeros, DigiPen Teknoloji Enstitüsü, La Salle Universitat Ramon Llull ve FX Animation Barcelona 3D School'dur.

2.4.3. Asya

Son yıllarda dünya animasyon endüstrisinde oldukça etkin ve kritik bir rol oynayan kıtanın en önemli ülkeleri olarak Japonya, Güney Kore ve Tayvan gösterilirken; özellikle son dönemde bu ülkelerin arasına Filipinler, Malezya, Singapur, Vietnam, Tayland, Hindistan, Endonezya ve Çin de dâhil olmuştur. Günümüzde ABD animasyon yapımlarının yaklaşık %90'ı Asya'da yapılmaktadır. Animasyon yapım süreci; üretim öncesi, üretim ve üretim sonrası şeklinde üçe kısma ayrıldığında, co-production anlaşmaları kapsamında Asya'da sadece üretim kısmının gerçekleştiği ifade edilmektedir.

Şekil 13. Animasyon Yapım Süreci



Üretimin diğer aşamaları ise ilgili ülke tarafından gerçekleştirilmektedir. Dış üretim sayesinde bölgede yerel endüstrilerin gelişmesinin, altyapı imkânlarının artırılmasının ve teknik bilgi transferlerinin yapılmasının önü açılmaktadır. Asya'da animasyon anlaşmaları yapan ülkeler arasında genel olarak ABD, Kanada ve Avrupa ülkeleri bulunmaktadır.

⁵⁶ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 78-79.

⁵⁷ Who is Who, Animation From Spain, 2016

Dış üretim sayesinde yerel endüstrilerin gelişmesinin, altyapı imkânlarının artırılmasının ve teknik bilgi transferlerinin yapılmasının önü açılmaktadır.

2.5. Dünyada Animasyon Endüstrisine Yönelik Fon Mekanizması Örnekleri

Dünyada animasyon endüstrisine yönelik geliştirilmiş fon sistemi, genel itibarıyla 3 farklı şekilde işletilmektedir. Bunlar; doğrudan verilen kamu fonları, vergi teşvikleri ve yayıncı kuruluşlar için getirilen zorunlu doğrudan yatırımlardır. Doğrudan verilen kamu fonları, animasyon endüstrisinin gelişmesine önem veren yerel, ulusal ve uluslararası kurum ve kuruluşlarca sağlanmaktadır. Bu fonlar ile projeler doğrudan desteklenebilmektedir. Sektörde uygulanan ikinci fon aracı ise vergi teşvikleridir. Bütçe ve üretim süreleri açısından animasyonun özellikleri düşünüldüğünde, genel vergi teşviklerinin sektöre çok uygun olmadığı söylenmektedir. Buna rağmen, vergi teşvik sisteminin animasyon üretiminin artmasına ve maliyetlerin düşmesine etkisinin oldukça önemli ve kritik olduğu da belirtilmektedir. Zorunlu doğrudan yatırımlar ise bütün yayıncı kuruluşlara uygulanabileceği gibi sadece kamuya ait yayıncı kuruluşlara da uygulanabilmektedir.⁵⁸ Zorunlu doğrudan yatırımlar ile yayıncı kuruluşlara yerli yapım yayınlama zorunluluğu getirilebilmektedir. Bölgesel ve ulusal fonlar ile yerli yapımların sayısında artış beklenirken, uluslararası fonlar ile doğrudan yabancı yatırımcıların ülkelere çekilmesi hedeflenmektedir.

Tablo 9. TV'ye yönelik Animasyon Yapımları için Uluslararası Teşvikler

Teşvik Araçları / Ülkeler	Avustralya	Belçika	Kanada	Fransa	Almanya	İtalya	ABD	Güney Kore	Malezya
Vergi İndirimleri	x	x	x	x	x		x		x
Fonlar	x	x	x	x	x			x	x
Kota	x		x	x		x		x	

Kaynak: Animation UK, Robert Kenny & Tom Broughton, 2011

2.5.1. Fransa

Dünya ve Avrupa'da animasyon endüstrisinin öncü ülkelerinden birisi olan Fransa, animasyon yapımcılarına yönelik geniş ve etkili bir fonlama sistemine sahiptir. Fransa'da animasyon stüdyoları; doğrudan verilen fonlardan, vergi teşviklerinden ve zorunlu doğrudan yatırımlardan yararlanabilmektedir. Genel ve özel olmak üzere devletten, bölgesel ve ulusal çeşitli fonlarından, yayıncı kuruluşlardan destek alabilmektedir.⁵⁹

Fransa'da Centre National du Cinema et de l'image Anime tarafından 2014 yılında verilen doğrudan destek tutarı, yaklaşık 45.000.000 EUR'dur. Bu destek, sadece üretim projelerine verilmemiş; animasyon ile ilgili Ar-Ge ve senaryo çalışmalarına, ihracat ve tanıtım projelerine, yeni teknoloji araştırmalarına da sağlanmıştır. Sektörü bir bütün halinde değerlendiren ve tüm bileşenlerine destek vermeye çalışan kuruluş, Fransa'da animasyon endüstrisini doğrudan fonlamakta ve yakından takip etmektedir.⁶⁰

Fransa'da animasyon stüdyoları, vergi indirimi ve korumasından da yararlanabilmektedir. 2005-2013 yılları arasında Fransa'da animasyon çalışmalarının %76,7'si vergi indiriminden faydalanmıştır.⁶¹

⁵⁸ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 107-108.

⁵⁹ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 126-131.

⁶⁰ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 126-131. ve <http://www.cnc.fr/web/en> , Erişim Tarihi: 25.06.2016

1986 yılında bir kanun ile Fransa'da kamu niteliğindeki yayıncı kuruluşları için animasyona yönelik yatırım zorunlulukları getirilmiştir. 2014 yılında özel ve kamu olmak üzere yayıncı kuruluşların sektöre yapmış olduğu katkı, yaklaşık 46.700.000 EUR olmuştur. Bu katkı, Fransa'da bir saatlik bir animasyona ortalama 179.600 EUR verildiğini göstermektedir.⁶²

Her ne kadar Fransa'da endüstri özelinde gelişmiş bir fon sistemi olsa da, Avrupa ve Fransa'da proje yapım bütçeleri, henüz ABD seviyesine yaklaşamamıştır.

2.5.2. Kanada

Kanada'da vergi indirimi uygulaması, animasyon endüstrisinin gelişmesine ciddi anlamda katkı sağlamıştır. Ülkede vergi indirimi ile nitelikli işgücü giderlerinin %25'ine katkı sağlanmakta ve toplam maliyetler yaklaşık olarak %15 azaltılmaktadır. Vergi indirimleri, federal devlet tarafından sağlandığı gibi yerel otoriteler tarafından da uygulanmaktadır. Kanada'da ulusal düzeyde animasyon endüstrisine katkı yapan diğer bir kuruluş, Kanada Televizyon Fonu'dur. 2009-2010 yıllarında fon, animasyon sektörüne 21 milyon Kanada Doları katkı sağlamıştır. Bu dönemde, animasyon endüstrisinde toplam devlet destek oranı %47'ye ulaşmıştır. Co-production anlaşmaları ile birden fazla ülkedeki devlet desteklerinden faydalanma imkânı da söz konusu olabilmektedir. Kanada'da yaklaşık 20 adet işbirliği anlaşması mevcuttur. Bu tür anlaşmalar ile maliyetin %50'si farklı ülkeler tarafından karşılanabilmektedir.⁶³

2.5.3. Birleşik Krallık

İngiltere'de animasyona yönelik devlet desteklerinin yetersiz olması sebebiyle son dönemde sektör ile ilgili çeşitli sorunlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Ülke içinde animasyon üretiminin düşmeye başlaması, nitelikli işgücünün farklı ülkelere göç etmesi ve yerli animasyon stüdyolarının uzun dönemde karlılıklarında düşme gözlemlenmesi sektörün en önemli sorunları olarak göze çarpmaktadır. İngiltere'de Noddy Bob, Bob the Builder ve Thomas & Friends gibi yerli yapımlarının dahi diğer ülkelerde üretilmeye başlandığı görülmektedir. Bu sebeple, ABD'de Hollywood'dan sonra en büyük görsel efekt endüstrisine sahip olan İngiltere'nin oyun geliştirme, animasyon, film, televizyon ve görsel efekt gibi digital ekonomilerinde altyapı eksikliklerinin giderilmesi ve dijital inovasyonun teşvik edilmesi amacı ile Digital Britain Programı geliştirilmiştir⁶⁴. Son dönemde, dünyada animasyon üretiminin teşvik ve desteklerin daha iyi olduğu ülkelere doğru kayması sonucu İngiltere Hükümeti, 2013 yılında sektöre yönelik vergi teşvik uygulaması başlatmıştır.⁶⁵ İskoçya'da ise 2014-2017 film stratejisi kapsamında animasyon sektörüne destek verilmesini önceliklendirmiştir. 2015 yılında sektöre, 2 milyon pound kaynak ayrılmıştır.⁶⁶

2.5.4. Belçika

Screen Flanders, Belçika'da faaliyet gösteren animasyon yapımcılarına 400.000 EUR'a kadar fon sağlamaktadır. Screen Flanders'ın toplam yıllık bütçesi ise 4.500.000 EUR'dur. Fon yönetimi ve tanıtımı, The Flanders Audiovisual Fund tarafından yapılmaktadır. Fondan faydalanmak isteyen yabancı animasyon stüdyoları da tüm seçilme kriterlerini taşıyan Belçikalı yapım-

⁶¹ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 128

⁶² Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s.130.

⁶³ Animation UK, Securing the Future of UK animation, September 2011, Roberet Kenny, Tom Broughton.

⁶⁴ Sector Skills Assessment for the Creative Industries of the UK, Creative and Cultural Skills, January 2011, Alliance Sector Skills Councils.

⁶⁵ That's not all Folks: Developing the Animation Sector, Interreg Iva Region, Honeycomb Creative Works, 2015

⁶⁶ That's not all Folks: Developing the Animation Sector, Interreg Iva Region, Honeycomb Creative Works, 2015

cılar ile işbirliğinde bulunabilirler.⁶⁷ Flanders bölgesinde 2014 yılında uzun metrajlı animasyon filmler için 1.400.000 EUR, TV dizileri için ise 1.200.000 EUR destek sağlanmıştır.⁶⁸

Wallimage, Belçika'nın güneyinde yer alan Wallonia için oluşturulan bir fondur. Fonun stratejisi, animasyon filmlerine bir co-producer gibi destek olmaktadır. Yıllık bütçesi 4.500.000 EUR'dur. Fondan faydalanmak isteyen yabancı animasyon stüdyoları da tüm seçilme kriterlerini taşıyan Belçikalı yapımcılar ile işbirliğinde bulunabilirler.⁶⁹

Screen Brussels Fund, Brüksel bölgesi için görsel-işitsel çalışmalara yönelik oluşturulmuş bir fon olup yıllık bütçesi 3.000.000 EUR'dur. Yapımcılar, 500.000 EUR'a kadar fondan faydalanabilmektedir.⁷⁰

2.5.5. İrlanda Cumhuriyeti

İrlanda'da Irish Film Board (IFB), yerel animasyon yapımlarına destek veren başlıca kuruluştur. 2009 yılında stüdyolara 1.100.000 EUR destek vermiştir. Ayrıca ülkede Section 481 olarak bilinen vergi desteği de bulunmaktadır. Destek sonrası, 2009 yılında animasyon endüstrisi, 7.300.000 EUR kar elde etmiştir.⁷¹ İrlanda'nın sektöre yönelik teşviklerinin Birleşik Krallık'taki yapımcılar için cazip geldiği söylenebilir. 2009 yılında İrlanda'da üretilen yapımlar için ayrılan fonların %38'i, İngiliz yapımcılar tarafından sağlanmıştır.

2.5.6. Hollanda

Hollanda Film Fonu'nun 2014 yılında görsel-işitsel işlere sağlamış olduğu destek miktarı, 39.313.146 EUR olmuştur. Bu tutarın %4,1'i olan 1.609.175 EUR ise animasyon projelerinde kullanılmıştır.

2.6. Dünyada Animasyon Festivalleri

Dünyada animasyon endüstrisine yönelik olarak düzenlenen festivallerin genel itibarıyla bir sektörel pazar buluşması şeklinde Avrupa'da gerçekleştiği görülmektedir. Son yıllarda animasyon odaklı uluslararası festivallerin sayısında artış yaşanması, sektöre dinamizm kazandırmış ve animasyona olan ilgi seviyesini yükseltmiştir.

Dünyada animasyon ile ilgili festivallerin başında 1960 yılından itibaren Fransa'nın Annecy şehrinde düzenlenen Uluslararası Animasyon Film Festivali gelmektedir. Her yıl gerçekleştirilen festivalde, animasyon endüstrisinde faaliyet gösteren oyuncular ile TV ve multimedya profesyonelleri bir araya gelmektedir. Bunun yanı sıra; sergi, toplantı, konferans ve film gösterimleri gibi çeşitli etkinlikler de festival bünyesinde yer almaktadır. Ayrıca festivalde, farklı teknikler ile oluşturulan animasyon çalışmalarının değerlendirildiği animasyon film yarışması gerçekleşmektedir. Yarışmaya 2015 yılında dünyanın birçok farklı bölgesinden 2.600'den fazla film başvurusu yapılmıştır. Festivalin en önemli ayağını ise Uluslararası Animasyon Film Pazarı (MIFA) oluşturmaktadır. MIFA, animasyon endüstrisi için bir katalizör görevi üstlenmektedir. Endüstri ilişkilerini beslemeyi, profesyonellerin

⁶⁷ <http://www.belgiumfilm.be/film-financing/economic-funds>, Erişim Tarihi: 25.06.2016

⁶⁸ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 108.

⁶⁹ <http://www.belgiumfilm.be/film-financing/economic-funds>, Erişim Tarihi: 25.06.2016

⁷⁰ <http://www.belgiumfilm.be/film-financing/economic-funds>, Erişim Tarihi: 25.06.2016

⁷¹ Animation UK, Securing the Future of UK animation, September 2011, Roberet Kenny, Tom Broughton.

yeni ağlar ile iletişim olanaklarını artırmayı, önemli animasyon projelerini tanıtmayı ve bu projeleri desteklemeyi amaçlayan MIFA, endüstri için faydalanılması gereken önemli bir organizasyonu ifade etmektedir.⁷²

Kanada'da 40 yıllık bir geçmişe sahip olan Ottawa Uluslararası Animasyon Festivali, Kuzey Amerika'nın en önemli animasyon festivallerinden birisi olarak değerlendirilmektedir. Dünya genelinde animasyon severler ile endüstriyel aktörleri bir araya getiren ve gelenekselleşen festival; workshop, panel, seminer, konferans vb. etkinliklere ve çeşitli animasyon filmlerine ev sahipliği yapmaktadır.⁷³

Brüksel Uluslararası Animasyon Film Festivali, hem çocuk hem de genç izleyici kitlesi için uygun içeriğe ve etkinliklere sahip dünyanın en önemli festivallerinden birisidir. Festivalde animasyon sanatı üzerine çalışma odaları ve ustalık sınıfları oluşturmakta ve gösteriler düzenlenmektedir. Ayrıca katılımcılar animasyon film yapımcıları ile festivalde yüz yüze görüşebilme fırsatı da yakalayabilmektedir.⁷⁴ 2017 yılında 28 Şubat-5 Mart tarihleri arasında düzenlenecek olan festivale katılımcılar, 1 Ekim 2016 tarihine kadar filmleri ile başvuru yapabilmektedir.⁷⁵

Animasyon endüstrisinin ihtiyaçlarına cevap verebilmek adına sektör ile ilgili diğer endüstri ve alanların da yer aldığı Stuttgart Uluslararası Animasyon Film Festivali, Filmakademie Baden-Württemberg tarafından organize edilmektedir. Festivalde öğrenci ve profesyoneller bir araya gelme şansı yakalarken; görsel efekt, oyun ve trans medya gibi alanlar da festivalde kendisine yer bulabilmektedir. Ayrıca festivalde, projelerin kaynak arayabileceği, yapımcıların dağıtıcı ve yayıncı kuruluşlar ile görüşebileceği ve ortaklık anlaşmalarının yapılabileceği bir endüstriyel iş platformu yer almaktadır.⁷⁶

Dünyada bazı animasyon festivallerinin ise eğitim odaklı oldukları görülmektedir. Bu festivallerden en önemlisi, Estonya'nın en eski ve en büyük animasyon film festivali olan Animated Dreams'tir. Önemli eğitim fırsatlarının sunulduğu festivalde genç animatörler, festival süresince eğitim alma ve uluslararası iş ağlarını geliştirme şansı yakalamaktadır.⁷⁷

Animasyon sektörüne yönelik diğer önemli festivaller ise şunlardır: Kısa Film ve Animasyon Festivali (Birleşik Krallık), Cinekid Festivali (Hollanda), Amsterdam Animasyon Festivali (Hollanda), 3Dwire (İspanya), Leipzig Uluslararası Animasyon Film Festivali (Almanya).

Bazı Uluslararası Animasyon Festivalleri

- Annecy Animasyon Film Festivali
- Ottawa Animasyon Festivali
- Brüksel Animasyon Film Festivali
- Stuttgart Animasyon Film Festivali- Estonya Animated Dreams
- Amsterdam Animasyon Festivali

⁷² Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 138-139.

⁷³ https://www.animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=262&Itemid=1041, Erişim Tarihi: 27.06.2016

⁷⁴ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 137.

⁷⁵ <http://www.animafestival.be/index.php?pageID=37&In=3>, Erişim Tarihi: 27.06.2016

⁷⁶ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 137.

⁷⁷ Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 137.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TÜRKİYE'DE
ANİMASYON
ENDÜSTRİSİ

3.1. Türkiye’de Animasyon Endüstrisinin Tarihsel Gelişim Süreci

Türkiye’de 1908 yılına kadar herhangi bir film veya görüntü yayınlama faaliyeti söz konusu olmamıştır. 1908 yılı itibari ile ülkemizde toplu gösterime uygun sinema salonları kurulmuş ve çekilen film ve görüntüler sergilenmeye başlanmıştır. 1930’lu yıllarda ise sinema salonlarının Türkiye’nin birçok önemli bölgesinde kurulduğu ve başta Walt Disney olmak üzere yabancı şirketlere ait çizgi filmlerin ülkemizde gösterime girdiği gözlemlenmiştir. Bu dönemde ülkemizdeki karikatürist ve çizerler, gösterime giren çizgi filmleri yakından takip etmiş ve Türkiye’de ilk kez animasyon alanında çeşitli denemeler yapılmıştır.⁷⁸

Türkiye’de yayınlanan ilk çizgi film, 1932 yılında Kadıköy Opera Sineması’nda gösterime giren ve Walt Disney yapımı olan “The Skeleton Dance” (İskelet Dansı) isimli çalışma olmuştur.⁷⁹



The Skeleton Dance (1929)⁸⁰

Cemal Nadir Güler, ülkemizde animasyona ilgi duyan ilk karikatürist sanatçılarından biridir. Güler, “Amca Bey Plajda” isimli karikatür çalışmasını, canlandırma formatında oluşturabilmek için tek başına çeşitli çalışmalar yürütmüş, ancak maddi ve teknik imkânsızlıklar üzerine animasyon projesini hayata geçirememiştir.

1940’lı yıllarda ülkemizde animasyona olan ilginin arttığı görülmektedir. Bunun en önemli nedeni, bu yıllarda sinemaların gösterim öncesi yayınlanan reklamlarında animasyonun tercih edilmesi olmuştur. Türkiye’de 1947-1949 yıllarında Vedat Ar’ın Devlet Güzel Sanatlar Akademisi’nde verdiği dersler neticesinde ilk başarılı animasyon denemelerinin gerçekleştiği görülmektedir. Bu dönemde Vedat Ar’ın on beş öğrencisi ile üzerinde çalıştığı üç dakikalık “Zeybek Oyunu” adlı çalışma, Türkiye’nin ilk animasyon filmi olarak değerlendirilmektedir.⁸²



Cemal Nadir Güler (1902-1947)⁸¹

⁷⁸ Selçuk Hünerli, Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları, 2005, s.58.

⁷⁹ Erdem Göktepe, Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve İletişim Sistemleri, İstanbul, 2015, s.66.

⁸⁰ http://www.imdb.com/media/rm4094933760/tt0020414?ref_=ttmi_mi_all_sf_1#, Erişim Tarihi: 18.02.2016

⁸¹ https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal_Nadir_G%C3%BCler, Erişim Tarihi: 17.02.2016

⁸² Arif Şerif Onaran, Türk Sineması I.Cilt, Ankara: Kitle Yayınları, 1999, s.196



“Zeybek Oyunu” Filminin Atölye Çalışmaları⁸³



Tonguç Yaşar⁸⁸

1951 yılında yapımına başlanılan ve uzun yıllar üzerinde çalışılan Turgut Demirbağ’ın “Evvel Zaman İçinde” isimli projesi ise Türkiye’nin ilk renkli ve uzun metrajlı animasyon filmi olarak kabul edilmektedir. Fakat bu dönemde filme ait proje dosyası, banyo işlemleri için ABD’ye gönderilmiş ve kaybolmuştur. Bunun üzerine Yönetmen Demirbağ, ABD’de bulunan laboratuvar aleyhine dava açmış ve ABD Mahkemesi, kusurlu olduğunu tespit ettiği laboratuvarın \$82.500 tazminat ödemesine karar vermiştir.⁸⁴ Filmden geriye sadece beş dakikalık, siyah beyaz formatta dans eden bir kadının görüntüleri kalmıştır. Animasyona yönelik böylesine önemli bir çalışmada emeklerin boşa gitmesi, sektörü bu dönemde olumsuz etkilemiştir.⁸⁵

1950’li yıllarda Vedat Ar’ın kurmuş olduğu Filmar adlı animasyon stüdyosu ile 1959 yılında Süheyl Gürbaşkan tarafından kurulan İstanbul Reklam Ajansı, bu dönemde sektöre hareketlilik kazandırmıştır. Vedat Ar, Filmar’ı kurarak iki üç dakikalık kısa animasyon filmleri üretirken; İstanbul Reklam Ajansı ise animasyona olan ilginin artmasıyla karikatür sanatçılarını istihdam ederek çeşitli çizgi film çalışmaları gerçekleştirmiştir. Ajans bünyesinde hazırlanan, kısa ve basit olarak değerlendirilebilecek bu filmler, kamuoyu tarafından oldukça ilgi görmüştür.⁸⁶ Bu yıllarda, yurt dışında eğitim alan animasyon sanatçılarının Türkiye’ye dönerek know-how transferi gerçekleştirdikleri de görülmektedir. Bilgi ve tecrübe transferi sağlayan sanatçıların animasyon yapım stüdyolarının kurulmasına ön ayak oldukları ve sektörü besledikleri gözlemlenmiştir. Bu dönemin en önemli animasyon sanatçıları arasında Ferruh Doğan, Oğuz Aral, Tonguç Yaşar ve Orhan Büyükdoğan gibi isimler bulunmaktadır.⁸⁷

⁸³ <http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim Tarihi: 19.02.2016

⁸⁴ Arif Şerif Onaran, a.g.e., s.197⁸⁵ Selçuk Hünerli, a.g.e., s.59.

⁸⁶ Erdem Göktepe, a.g.e., s.68.

⁸⁷ <http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim tarihi: 19.02.2016

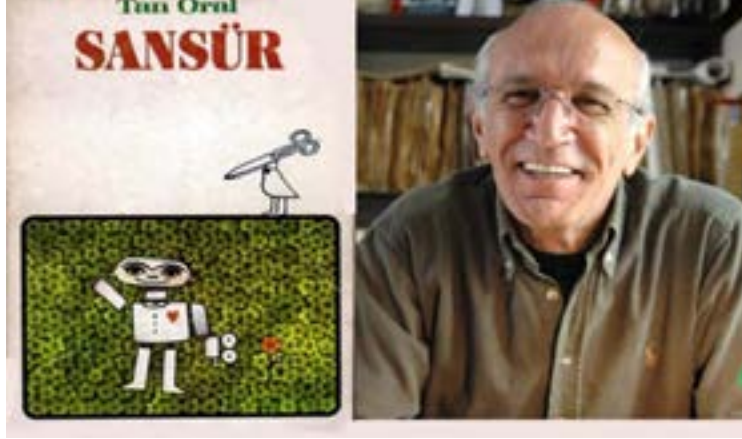
⁸⁸ <http://www.canlandiranlar.com/saygi/>, Erişim Tarihi: 01.08.2016

1960'lı yıllar, Türkiye'de birçok reklam ajansının kurulduğu bir dönem olmuştur. Bu ajanslardan bazıları şunlardır: Kare Ajans, Karikatür Ajans, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Canlı Karikatür, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin & Benice Animasyon ve Artnet. Reklam sektöründe faaliyet gösteren bu stüdyoların temel hedefi, reklam alanında belli bir gelir elde ederek başarılı animasyon filmleri ortaya çıkarmak olmuştur.⁸⁹ Bu dönemde televizyonun yayın hayatına girmesi, animasyon sektörünü etkileyen önemli gelişmelerin başında yer almıştır. Sadece sinema salonlarında yayınlanan reklam filmlerinin artık evlerde kendisine yer bulan televizyonlarda gösterilmeye başlanması, endüstriye ciddi anlamda dinamizm katmıştır. Ancak artan talebi karşılamak amacıyla estetik ve sanatsal kaygılardan uzak yapılan ve hızlı üretim anlayışı ile oluşturulan çizgi filmlerde kalite sorunu bu dönemde ortaya çıkmıştır.⁹⁰

Ödüllü yarışmaların düzenlendiği 1970'li yıllarda, reklam filmi dışında animasyon film çalışmalarına da rastlanmaktadır. Ödüllü yarışmalar sayesinde reklam dışında animasyon filmlerinin yaygınlaştığı ve yeni çalışmaların teşvik edildiği bu dönemin dikkat çekici çalışmaları arasında Yalçın Çetin'in Stüdyo Çizgi'de oluşturduğu 7'sher dakikalık iki film halindeki "Evliya Çelebi" yer bulmaktadır. Tonguç Yaşar'ın "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" isimli filmi, bu dönemde ön plana çıkan başka bir çalışmadır. Antalya 2. Altın Portakal Şenliği'nde ödül kazanan "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" isimli eser, Fransa'nın Annecy kentinde düzenlenen festivalde dokuz yüz film arasından ön elemeyi geçerek gösterilen ilk Türk çizgi filmi olmuştur.⁹¹



*Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?*⁹²



*Tan Oral*⁹³

⁸⁹ Selçuk Hünerli, a.g.e., s.59.⁹⁰ T. Ünver, Bir Popüler Kültür Ürünü: Pokemon, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı, 2002, s.48.

⁹¹ Türker, H. İ., "Canlandırmanın Tarihçesi Ve Türk Canlandırma Sanatı". İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi, 1. (2), 2011, s.236.

⁹² http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/1980_onesi/amentugemisinasilyurudu.html, Erişim Tarihi: 24.02.2016

⁹³ <http://www.sinefesto.com/sansur-altin-portakalda.html>, Erişim Tarihi: 01.08.2016

70'li yılların yaşandığı dönemde, karikatürist Tan Oral'ın kolaj yöntemini kullanarak yaptığı "Sansür" isimli animasyon filmi, TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması'nda birincilik ödülünü ve Akşehir Nasrettin Hoca Canlandırma Film Yarışması büyük ödülünü almıştır.

Bu döneme ait diğer önemli animasyon çalışmaları şunlardır:⁹⁴ Emre Senan-Gergeadam (1975), Emre Senan-Canlandırma Tabanca (1976), Emre Senan-Kısasa Kısas (1977), Emre Senan-Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam (1977), Cemil Erez-65 KV (1974), Ateş Benice-Düğüm Nasıl Çözülür? (1976), Ateş Benice-Hoca Bir Gün, Ateş Benice-Stereo (1980).



*Ateş Benice*⁹⁵

1970'li yılların sonlarına doğru animasyon filmlerinin hem sinema salonları hem de televizyon programları için yapıldığı görülmektedir. Animasyon stüdyoları, TRT ile yapılan anlaşmalar gereği animasyon filmi yapmayı sürdürmüştür. 1988 yılında Pasin Derviş tarafından Pasin-Benice Stüdyoları'nda yapılan Dede Korkut Hikâyeleri'nden alınarak animasyona aktarılan elli dakikalık "Boğaç Han" isimli çalışma, Türkiye'nin ilk uzun metrajlı animasyon filmi olarak kabul edilmektedir. Bu dönemde 60 kişilik animasyon kadrosuna sahip olan Pasin&Benice Animasyon Stüdyosu'nun hayata geçirdiği diğer önemli projeler şunlardır: Tomurcuk, Servinin Fırçasından, Uykudan Önce, Deli Dumrul, Dede Korkut Masalları (Uzun metraj), Karınca Ailesi, Evliya Çelebi, Süper Cıvıv.

1980'li yıllar Türk animasyonu için oldukça olumlu geçmiştir. Bu yıllarda, Türk animasyon sanatçıları, yurt dışı kaynaklı birçok festivale animasyon filmleri ile katılmış ve çeşitli ödüller kazanmıştır. 1980 yılında Ateş Benice'nin "Stereo" isimli filmi, Zagreb Film Festivali'nde gösterime girmiş;⁹⁶ Bahattin Alkaç'ın "Tombişin Öyküsü" isimli çizgi film, Almanya'da katıldığı bir yarışmada olumlu eleştiriler almış ve Ali Murat Erkorkmaz'ın "Quick Case" isimli çalışması ise 1983 yılında Annecy Film Festivali'ne katılarak 350 film arasında ilk ona girmiştir.

1980'li yılların en önemli gelişmelerinden biri de TRT'nin tüm programlarını, renkli olarak sunmaya başlamasıdır. Bu dönemde çocuk programlarının genel olarak çizgi filmlerden oluşmasından dolayı animasyon stüdyoları, çocuk programlarını bir şans olarak değerlendirmiştir. TRT, bu dönemde animasyon stüdyoları ile çalışmış ve TRT için çeşitli animasyon projeleri hayata geçirilmiştir.

⁹⁴ Türün, C. "Türkiye'de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği," 1989, s.10.

⁹⁵ <http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/atesbenice.html>, Erişim Tarihi: 29.03.2016

⁹⁶ Atan, U., "Çizgi Filmin Türkiye'deki Tarihi Gelişimi". Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1995.

1980’lerde başarılı birçok stüdyo, çeşitli devlet kurumları için trafik, orman, sigaranın zararları ve aile birliği gibi konularda animasyon filmleri yapmıştır.⁹⁷ 80’li yılların sonlarına doğru ise ülkemizde bilgisayarda hazırlanmış, üç boyutlu ve animasyon içerikli ilk çalışmalar yapıldığı görülmektedir. 1989 yılında Kerem Kurdoğlu’nun Yapı Kredi reklam filmi için yapmış olduğu Yapı Kredi logo canlandırması, ilk üç boyutlu animasyon çalışmalarına örnek olarak gösterilebilir.⁹⁸

Ülkemizde 1988 ve 1989 yıllarında Anadolu Uluslararası Çizgi Film Festivali düzenlenmiş ve 1989 yılında Türkiye’nin ilk çizgi film semineri gerçekleştirilmiştir.⁹⁹ 1990’lı yıllarda ise teknolojik gelişmeler ile çizgi film endüstrisinde dikkat çekici ilerlemeler yaşanmıştır. Daha önceleri montaj masalarında kes-yapıştır tekniği ile ekranlara taşınan filmler, bilgisayar yazılımları sayesinde daha hızlı ve kaliteli bir niteliğe kavuşmuştur. Sektörde işgücü verimliliği artmış, daha az zamanda daha kaliteli filmler ortaya çıkmaya başlamıştır. Umut Sanat Çizgi Film Stüdyoları’nda yapılan “Papirüs” isimli çizgi dizi, teknolojik gelişmeler ile birlikte ortaya çıkan filmlerin en önemlilerinden birisi olarak değerlendirilmektedir. Buna ek olarak, Fransız yapım şirketi Gouman ile ortak yapılan Papirüs, tamamen bilgisayar ortamında yapılmış olup Fransa’da “Yılın En İyi Çizgi Dizisi” ödülünü almıştır. Bu dönemde hareketi yakalamayı sağlayan motion-capture yöntemini bir post-produksiyon şirketi olan Telesine kullanmaya başlamıştır. Ayrıca bu yıllarda internetin kullanılmaya başlaması ile birlikte ülkemizde sektör içi bilgi akışı kolaylaşmış ve sektörle ilgili dünyada yaşanan gelişme ve haberler daha yakından takip edilmeye başlanmıştır.

1993 yılında sektörde faaliyet gösteren çizgi filmcileri bir araya getirmek, animasyon sektörünü geliştirerek farkındalık yaratmak, uluslararası etkinlikler konusunda paydaşları bilgilendirmek ve Türk kültürünü animasyon aracılığıyla çocuk ve gençlere tanıtmak amacıyla Çizgi Filmciler Derneği’nin kurulması, animasyon endüstrisinin temsili açısından en önemli gelişmelerinden biri olarak sayılmaktadır. Bu dönemde Kültür ve Turizm Bakanlığı, animasyona verilen desteği daha da artırarak Çizgi Filmciler Derneği üyelerini proje yapmaları konusunda teşvik etmiştir.¹⁰⁰ Ancak dernek, bu dönemde çok fazla etkin olamamıştır. Türk animasyon sanatçılarının bu dönemde uluslararası animasyon stüdyolarında görev aldıkları da görülmektedir. Tahsin Özgür, Walt Disney’de Tarzan, Herkül ve Asteriks isimli projelerde animatör olarak görev yaparken; Şahin Ersöz ise Walt Disney’de storyboard sanatçısı olarak Herkül ve Balto isimli projelerde görev yapmıştır. Bu dönemin endüstri ile ilgili en olumsuz gelişmesi, 1990 yılında TRT’de çizgi film yapımlarını da içeren yolsuzluk iddiaları gerekçe gösterilerek kanal tarafından animasyon filmlerine verilen desteklerin geri çekilmesi olmuştur. Desteklerin geri çekilmesi neticesinde sektör ciddi anlamda etkilenmiş ve birçok animasyon stüdyosu kapanmak durumunda kalmıştır.¹⁰¹

Ülkemizde 2000’li yılların başında tamamen 3D yapımlar gerçekleştirebilecek stüdyoların kurulduğu gözlemlenmektedir. 90’lı yıllarda sayıları hızla artan özel TV kanallarına bu stüdyolar tarafından çok sayıda reklam filmi üretilmiştir. Fakat 2001 yılında yaşanan ekonomik kriz ile animasyon sektörü ciddi anlamda yara almıştır. TRT için yapımına başlanılan bazı diziler yarıda kalmış, sektör belli bir süre kendini toparlayamamıştır.

⁹⁷ Selçuk Hünerli, a.g.e., s.66.

⁹⁸ Erdem Göktepe, a.g.e., s.72.

⁹⁹ Abalı, N. (2013). Türkiye’de Animasyonun Dünü ve Bugünü. 29.02.2016. <http://ani.ipek.edu.tr/doc/nefise-abali-animasyon-ingilizce-tasart.pdf>¹⁰⁰ Çiğdem UÇARCAN, 1970 Sonrasında Türk Çizgi Film Sektörünün Gelişmesi ve Sorunlar, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans, Kütahya, 2010, s.24.

¹⁰¹ Selçuk Hünerli, a.g.e., s.65.¹⁰⁵ <http://www.canlandiranlar.com/hakkinda/>, Erişim Tarihi: 01.04.2016

Animasyon endüstrisi, ekonominin zamanla iyileşmesi ile gelişme sürecine tekrar dâhil olabilmıştır. Özellikle 2006 yılı itibariyle Kütahya’da Dumlupınar Üniversitesi ve İstanbul’da Maltepe Üniversitesi’nin animasyon alanına yönelik açtıkları bölümler, sektörün gelişimine katkı sağlamıştır. Günümüze kadar ülkemizde animasyon endüstrisini olumlu olarak etkileyen en hayati gelişmelerden birisi de 2008 yılının Kasım ayında TRT Çocuk kanalının yayın hayatına başlaması olmuştur. Ülkemizde 2008 yılı itibariyle animasyon endüstrinin en önemli ve tek alıcısı olarak TRT Çocuk kanalının bulunduğunu söylemek mümkündür. TRT Çocuk ile birlikte animasyon sektöründe faaliyet gösteren işletmelerin sayısında ciddi anlamda artış yaşanmıştır. Ayrıca mevcut animasyon stüdyolarının TRT Çocuk sayesinde, Türk animasyon endüstrine olan güveni artmıştır. Günümüz itibariyle ülkemizde çizgi dizi üreten animasyon stüdyoları, en önemli geliri TRT Çocuk kanalından elde etmektedir.

3.2. Türkiye’nin Strateji ve Plan Belgelerinde Animasyon Endüstrisi

Dünyada yaklaşık 250 milyar dolar pazar hacmine ulaşan ve dünya ülkelerinin ekonomi gündemine girmeyi başaran animasyon endüstrisinin son dönemde Türkiye’nin üst ve orta ölçekli strateji belgelerinde yer almaya başladığı görülmektedir.

3.2.1. 10. Kalkınma Planı (2014-2018)

Animasyon sektörü ile ilgili Türkiye’de üst ölçekli plan ve strateji belgelerine bakıldığında bu belgelerin başında 10.Kalkınma Planı (2014-2018) gelmektedir. 10. Kalkınma Planı’nın temel amaçları ve ilkeleri incelendiğinde uzun vadeli kalkınma amacımız; “Yeniden şekillenmekte olan dünyada milletimizin temel değerlerini ve beklentilerini esas alarak gerçekleştirilecek yapısal dönüşümlerle ülkemizin uluslararası konumunu yükseltmek ve halkımızın refahını artırmaktır. Bu çerçevede, 2023 yılında GSYH’nin 2 trilyon dolara, kişi başı gelirin 25 bin dolara yükseltilmesi; ihracatın 500 milyar dolara çıkarılması; işsizlik oranının yüzde 5’e düşürülmesi; enflasyon oranlarının kalıcı bir biçimde düşük ve tek haneli rakamlara indirilmesi hedeflenmektedir.” şeklinde ifade edilmiştir.

10. Kalkınma Planı’nda yer alan hedef ve politikalar dört temel başlıkta incelenmiştir. Bu başlıklara aşağıda yer verilmiştir:

- Nitelikli İnsan, Güçlü Toplum
- Yenilikçi Üretim, İstikrarlı Yüksek Büyüme
- Yaşanabilir Mekânlar, Sürdürülebilir Çevre
- Kalkınma için Uluslararası İşbirliği

10. Kalkınma Planı’nın animasyon endüstrisi ile ilgili sayılabilecek kısımları ise “Nitelikli İnsan, Güçlü Toplum” başlığı altında yer alan “Kültür ve Sanat” alt başlığında değerlendirilmiştir. Bu kapsamda “Kültür ve Sanat” başlığı altında önce durum analizi yapılmış; akabinde amaç ve hedefler ortaya konarak genel politikalar belirlenmiştir. 10. Kalkınma Planı’nda yer alan kültür ve sanat ile ilgili mevcut duruma yönelik ifadeler aşağıdaki şekilde ifade edilmiştir:

“Sinema sektörüne sağlanan desteklerin de katkısıyla yerli yapımların sayısı, izleyici sayısı ve hasılatlarında önemli artışlar yaşanmıştır.”

“Türk sinemasının bir marka haline gelmesi ve önemli bir kültürel ihracat ürününe dönüşmesi için ödül, destek, tanıtım ve pazarlama mekanizmalarının çeşitlendirilip geliştirilmesi önem arz etmektedir.”

10. Kalkınma Planı doğrultusunda, ülkemizde animasyon sektöründe önemli markaların oluşması ve yerli yapım animasyon filmlerinin birer kültürel ihracat ürününe dönüşmesi, gerek ekonomik gerek sosyal açıdan bir gereklilik olarak değerlendirilebilir. Yine Plan’da sektörün gelişimi açısından ödül, destek, tanıtım ve pazarlama mekanizmalarının çeşitliliği ve önemi vurgulanmıştır.

10. Kalkınma Planı’nda kültür ve sanata ilişkin temel amaç ise kültürel zenginliğin ve çeşitliliğin geliştirilerek gelecek kuşaklara aktarılması, kültür ve sanat faaliyetlerinin yaygınlaştırılması, milli kültür ve ortak değerler çerçevesinde toplumsal bütünlüğün ve dayanışmanın güçlendirilmesi şeklinde ifade edilmiştir. Bu amaca ulaşmak için Plan’da birçok politika belirlenmiştir. Bu politikalardan animasyon endüstrisi ile ilgili olanlarına aşağıda yer verilmiştir:

“Ortak tarihi geçmişimiz olan ülkeler başta olmak üzere dünya ülkeleriyle kültürel ilişkilerimiz geliştirilecek, kültür endüstrisinin millî gelir, ihracat ve ülke tanıtımına katkısı artırılabilecektir.”

“Görsel, işitsel ve sahne sanatları başta olmak üzere kültürel ve sanatsal faaliyetlerin gelişiminde ve sunumunda mahalli idarelerin, özel ve sivil girişimlerin rolü artırılabilecektir.”

“Tarihimizin önemli şahsiyetleri, olayları, masal kahramanları ve kültürel zenginlik unsurlarımız belgesel, dizi ve çizgi filmlere dönüştürülecektir.”

“Türk film endüstrisinde kültürümüzün temel unsurları ve değerlerinin işlenmesine yönelik teşvik mekanizması oluşturulacaktır.”

“Türk sinemasının dünyada tanınan bir marka haline gelmesini sağlayacak yapım-lar yaygınlaştırılacak ve sektörün ihracata katkısı artırılabilecektir.”

10. Kalkınma Planı’nda yer alan politikalar göz önüne alındığında, ülkemizde bebek endüstri olarak değerlendirilmesi mümkün olan animasyon endüstrisini, dünyada tanınan bir marka haline getirecek ekosistemin kurulmasının önemi bir kez daha ortaya çıkmaktadır. 10. Kalkınma Planı’nda yer alan politikalar doğrultusunda, Türk film endüstrisinin bir parçası olan animasyon

endüstrisinin kültürümüzün temel unsurları ve değerlerinin işlenmesi amacıyla oluşturulacak teşvik mekanizmasından yararlanabileceği düşünülmelidir. Plan’da tarihimizin önemli şahsiyetleri, olayları, masal kahramanları ve kültürel zenginlik unsurlarımızın çizgi filmler aracılığıyla yansıtılacağı hususu çok açık bir şekilde belirtilmiştir. Bununla beraber; kültür endüstrisinin milli gelir, ihracat ve ülke tanıtımına katkısının artırılması ile ilgili yapılması gerekenler, animasyon sektörünü de ilgilendirmektedir. Sonuç olarak, ülkemizde animasyon sektörüne yönelik geliştirilecek politika ve uygulamalar ile dünyada ciddi bir pazar hacmine sahip bu sektörden ülkemizin de pay alması söz konusu olabilecektir.

3.2.2. Ulusal Bilim ve Teknoloji Politikaları 2003-2023 Strateji Belgesi

Animasyon, gelişen teknoloji ve yenilikler ile günümüzde sadece çizgi dizi veya film olarak algılanmamaktadır. Dünyada yaratıcı endüstri alanlarından biri olarak değerlendirilen animasyonun tasarım, oyun, sanal gerçeklik uygulamaları ve simülasyon gibi alanlarla da yakın bir ilişkisi olduğu bilinmektedir.

Ülkemiz Ulusal Bilim ve Teknoloji Politikaları 2003-2023 Strateji Belgesi’ni hazırlamış ve 8 ana başlık altında stratejik teknoloji alanlarını belirlemiştir. Bu belgede yer alan sekiz ana başlıktan birisi de “Tasarım Teknolojileri” başlığıdır. Bu başlıkta animasyonun doğrudan ilişkili olduğu tasarım, sanal gerçeklik ve simülasyon gibi konulara değinilmiştir. Belgede, tasarımda kazanılacak olan yetkinliğin otomotivden elektroniğe, tıptan havacılık ve savunma sanayisine kadar birçok sektörü etkileyeceğinden bahsedilmiştir. Tasarımda yetkinliğin ise aşağıda yer alan teknoloji alanlarına odaklanması ile kazanılacağı belirtilmiştir:¹⁰²

- Sanal Gerçeklik Yazılımları ve Sanal Prototipleme
- Simülasyon ve Modelleme Yazılımları
- Grid Teknolojileri ve Paralel ve Dağıtık Hesaplama Yazılımları

Sonuç olarak, ülkemizde animasyon endüstrisinin gelişiminin diğer sektör ve alanları doğrudan veya dolaylı etkileyecek olması, animasyon ile ilgili politika ve uygulamaların önemini net bir şekilde ortaya çıkarmaktadır.

3.2.3. 64. Hükümet 2016 Yılı Eylem Planı

1 Kasım 2015 Seçimleri sonrası 64. Hükümet kurulmuş ve 11 Aralık 2015 tarihinde 2016 Yılı Eylem Planı yayımlanmıştır. Reformlar ve İcraatlar başlığı altında iki bölüme ayrılan Eylem Planı; 3 ay, 6 ay ve 1 yıl içinde gerçekleştirilecek reformlar şeklinde çeşitli kısımlara ayrılmıştır. 64. Hükümet Eylem Planı’nda yer alan 194 No’lu eylemde animasyon endüstrisini doğrudan ilgilendiren ifadeler kullanılmıştır.

64. Hükümet Eylem Planı’nda animasyon endüstrisini ilgilendiren önemli ifadelere yer verildiği görülmektedir. 194 No’lu eylemde bahsedilen ifadeye göre, 64. Hükümet, animasyon filmlerini önemli şahsiyetlerin ve olaylarının tanıtılmasında bir araç olarak kullanacağını, çocuklara yönelik uygun içeriklere sahip animasyon filmlerinin ise üretilmesini teşvik edeceğini kamuoyuna açıklamıştır.

¹⁰² TÜBİTAK, Ulusal Bilim ve Teknoloji Politikaları 2003-2023 Strateji Belgesi, Kasım 2004, s.22.

Tablo 10. 64. Hükümet 2016 yılı Eylem Planı

Eylem No	Eylem	Eylemden Sorumlu Kurum ve Kuruluş	Eylemle İlgili Kurum ve Kuruluş	Eylemin Başlangıç ve Bitiş Tarihi
194	Tarihimizin önemli şahsiyetleri ve olayları ile masal kahramanlarımızın belgesel, dizi ve çizgi filmlere dönüştürülerek tanıtımının yapılması desteklenecek, çocukların sevebilecekleri ve sorumlu birer birey olarak yetişmelerini sağlayacak içeriğe sahip bilgisayar oyunlarının ve animasyonların üretilmesi teşvik edilecek.	Kültür ve Turizm Bakanlığı	Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, Kalkınma Bakanlığı, Maliye Bakanlığı	21 Aralık 2015 - 21 Mart 2016

Kaynak: 64. Hükümet 2016 Eylem Planı, Sayfa 63.

3.2.4. 65. Hükümet Programı

24 Mayıs 2016 tarihli 65. Hükümet Programı'nda da animasyon ile ilgili oldukça önemli ifadelere yer verilmiştir. Programda animasyon ile ilgili ifadeye aşağıda yer verilmiştir.

“2023 ve ötesini hedeflerken dünyayı tanımış, Türkiye'nin meselelerine vâkıf, kendi toplumu ve tarihiyle barışık kültür ve sanat insanlarının yetişmesini sağlayacağız. Bu kapsamda; sahne sanatları, müzik, sinema, resim, animasyon, reklam, tasarım, estetik alanlarında kendi kültürel birikimimizin yanı sıra evrensel birikimden de istifade edeceğiz.”

Yine 65. Hükümet Programı'nda 64. Hükümet Eylem Planı'nda yer alan ifadeye benzer bir açıklamaya yer verilmiştir. Buna göre programda yer alan açıklama;

“Tarihimizin önemli şahsiyetleri ve olayları ile masal kahramanlarının belgesel, dizi ve çizgi filmlere dönüştürülerek tanıtımının yapılmasını destekleyeceğiz. Çocuklarımızın sevebilecekleri ve sorumlu birer birey olarak yetişmelerini sağlayacak içeriğe sahip bilgisayar oyunlarının ve animasyonların üretilmesini teşvik edeceğiz.” şeklinde ifade edilmiştir. Hükümet programında yer verilen ifadeler doğrultusunda, animasyonun öneminin bu programda da vurgulandığını söylenebilir.

3.2.5. Bursa Eskişehir Bilecik Bölge Planı (2014-2023)

Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı tarafından hazırlanan ve Bölgesel Gelişme Yüksek Kurulu tarafından 30.12.2014 tarih ve 2014/1 sayılı karar ile onaylanan BEBKA Bölge Planı (2014-2023), animasyon endüstrisi ile ilgili bölge özelinde çeşitli tespit ve tedbirler içermektedir. Bölge Planı'nda kültür endüstrisi, sinema ve animasyon sektörlerinde bölge illerinin potansiyelinin en üst düzeyde değerlendirilmesi, alternatif sektörlerin geliştirilerek bölgenin rekabet gücünün artırılmasında önemli rol üstleneceği ifade edilmiştir. Ayrıca Plan'da animasyon sektörü ile ilgili “Öncelik 5” kapsamında aşağıda yer alan 11 No'lu Tedbir yer almaktadır:

“Bölgede potansiyeli olan kültür endüstrisi, sinema ve animasyon sektörlerinin geliştirilmesi.”

Bölge Planı'nda yer alan diğer önemli bir husus, Eskişehir Odunpazarı-Tepebaşı Alt Bölgesi başlığı altında yer alan tedbir ve alt tedbirdir. Ekonomik Gelişme kapsamında Tedbir 2'nin 5 inci alt tedbiri, Eskişehir ili özelinde animasyon sektörünün BEBKA tarafından desteklenmesinin temelini oluşturmaktadır.

“Film ve medya sektöründe küme oluşumunun sağlanması ve çizgi film (animasyon) sektörünün gelişime yönelik ortak kullanıma uygun fiziksel ve teknolojik altyapının desteklenmesi”

Eskişehir'i animasyon endüstrisinin bir üssü ve merkezi haline getirmeyi kendisine hedef olarak belirlemiş olan BEBKA, Bölge Planı doğrultusunda sektörün gelişimine ve büyümesine yönelik düzenlenen birçok faaliyet ve etkinliğin organizatörlüğü görevini üstlenmiştir.

3.3.Türkiye’de Animasyon Endüstrisinin Genel Durumu

Dünyada yaşanan ekonomik, sosyal ve teknolojik gelişmeler neticesinde animasyon endüstrisi, dünya pazarında ön plana çıkmış ve bu alanda ulusal ve uluslararası rekabetçilik artmıştır. Ülkeler ve bölgeler, geliştirdiği strateji ve politikalar ile yerli ve yabancı yatırımcı çekmek için zorlu bir rekabetin içine girmiş ve dünya pazarında animasyon sektörüne yönelik yeni yöntem ve çalışma usulleri geliştirilmiştir. Ayrıca hükümetler, dünya pazarında söz sahibi olabilmek için ulusal ekosistemlerini ve endüstrinin dinamiklerini güçlendirme çalışmalarına başlayarak çeşitli teşvik sistemleri ve uygun büyüme modelleri oluşturmuştur. Ülkemizde ise teknolojik gelişmeler ve animasyona ilişkin gelişen farkındalık ile son 10 yıllık süreçte animasyon endüstrisine ilgi gösterilmeye başlanmıştır.

Ülkemizde animasyon endüstrisi, bebek endüstriler sınıfında yer almaktadır. Ülkemizdeki endüstrinin mevcut şartları düşünülüğünde, sektör, uluslararası alanda rekabet edemeyecek durumdadır. Ülkemizde hemen hemen bütün özel TV kanalları, düşük maliyetler sebebiyle çizgi filmi ithalatı yapmaktadır. Uzun metrajlı animasyon filmlerde ise üretim seviyesi, yüksek maliyetler nedeniyle yok denecek kadar azdır. Bu sebeple, sinema salonlarında uzun yıllar yabancı yapım animasyon filmlerinin yayınladığı görülmektedir. Yeterli fon ve teşvik mekanizmalarının olmaması sebebiyle ortaya çıkan yüksek maliyet, pazar ve tanıtım bilgisi eksikliği ve teknolojik üstünlük gibi nedenlerle uluslararası alanda rakiplerine karşı dezavantajlı bir konuma sahip olan Türk animasyon endüstrisinin, küresel pazarda optimum seviyeye ulaşmasını sağlayacak politika ve tedbirlerin ivedilikle alınması büyük önem arz etmektedir.

Türkiye’de Animasyon Endüstrisinin Genel Özeti

- Endüstri son 10 yılda oldukça gelişmiştir.
- Bebek endüstri olarak tanımlanmaktadır.
- 2015 yılı pazar hacmi yaklaşık 75 milyon \$ olarak tahmin edilmektedir.
- Toplam 100’den fazla stüdyo faaliyet göstermektedir.
- İşgücü sayısı yaklaşık 1.500 kişidir.
- Çizgi dizi alanında en önemli alıcı, TRT Çocuk kanalıdır.
- 2016 yılı sonu itibarıyla toplam uzun metraj animasyon film sayısı 16’dır.
- En önemli eğitim kurumu Eskişehir Anadolu Üniversitesi olup bünyesinde Animasyon Ar-Ge Merkezi bulunmaktadır.
- Sektör özelinde vergi teşviki, fon ve kota vb. destek mekanizmaları yeterli değildir.
- Çizgi dizi ve uzun metrajlı filmlerde yabancı yapımların payı yüksektir.
- Co-production anlaşma sayısı oldukça azdır.

3.3.1. Kurumsal Yapı

3.3.1.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü

Ülkemizde animasyon endüstrisini yakından ilgilendiren kurum ve kuruluşların başında Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü gelmektedir. Sinema Genel Müdürlüğü, 02.11.2011 tarih ve 662 sayılı Kanun Hükmünde Kararname ile Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın bir ana hizmet birimi olarak teşkilatlanarak hizmet vermeye başlamıştır. İlgili KHK ile Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğü; Telif Hakları Genel Müdürlüğü ve Sinema Genel Müdürlüğü olarak ikiye ayrılmıştır. Türkiye'de animasyon endüstrisi yapısı içerisinde önemli bir yeri olan Sinema Genel Müdürlüğü'nün misyonu;

"Ulusal sinema eserlerinin yaygın olarak izleyiciye ulaştırılmasını sağlamak ve sanat bilincini yükseltmek yönünde politikalar üretmek, bu amaca hizmet eden projeleri desteklemek, nitelikli eser üretimini teşvik etmek, kültür mirasımızın gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamak ve uluslararası boyutta Türk sinemasının yerini ve rolünü güçlendirmek" iken vizyonu ise "Türk sinema sektörünü dünyada marka değerine sahip bir konuma getirmek ve ülkemizi en önemli sinema üretim merkezlerinden birisi olarak vazgeçilmez noktaya taşımak." olarak belirlenmiştir.¹⁰³

Sinema Genel Müdürlüğü'nün başlıca görevleri ise şunlardır:¹⁰⁴

- 5224 sayılı Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılması ile Desteklenmesi Hakkında Kanun ile Bakanlığa verilen görevleri yürütmek,
- Sinema sektörüne ilişkin yatırım destek ve tanıtım faaliyetlerini koordine etmek ve bu alandaki kültür mirasımızın gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamak,
- Bakanlığın ulusal sinema sektörünün korunması, desteklenmesi ve geliştirilmesine yönelik uluslararası kuruluşlarla işbirliği faaliyetlerini yürütmek,
- Ulusal sinema eserlerinin yaygın olarak izleyiciye ulaştırılmasını sağlama ve sanat bilincini yükseltme yönünde politikalar üretmek, bu amaca hizmet eden projeleri desteklemek, nitelikli eser üretimini teşvik etmek,
- Ülke tanıtımına katkı sağlayacak yabancı film projelerini desteklemek,
- Bakanlık adına ulusal ve uluslararası festivaller, film haftaları, yarışmalar, gösterimler, seminer ve benzeri etkinlikler düzenlemek ya da düzenlenmesini sağlamak, maddî katkıda bulunmak ve bu etkinliklere ilişkin ödüller vermek,
- Müze, arşiv, kütüphane ve gözlemevi gibi birimler aracılığıyla sinematografik eserlerin paylaşılmasını ve korunmasını sağlamak ve bunları kamunun istifadesine sunmak,
- Ulusal ve uluslararası düzeyde kamu ve özel medya kuruluşları ile sektörel ilişkileri geliştirecek faaliyetleri yürütmek; görev alanında bankalar, finans kuruluşları, meslek birlikleri, birlikler, dernekler, vakıflar ve diğer sivil toplum kuruluşlarıyla işbirliği yapmak,
- Sinema sektöründe meslekî standartlar ile çalışma koşullarını belirlemek ve bu esaslar doğrultusunda belgelendirme ve denetim faaliyetlerini yürütmek,
- Sinema sektöründe yapım, dağıtım ve gösterime ilişkin eğitim programları hazırlamak, uygulamak ve uygulanmasını sağlamak; sinema filmleri ile görsel-işitsel yapımları üretenler ve dağıtanlar ile gösterimin yapıldığı alan ve mekânlara izin belgeleri vermek ve bu mekânları denetlemek,

¹⁰³ <http://www.sinema.gov.tr/TR,143919/misyon-ve-vizyon.html>, <http://www.sinema.gov.tr/TR,143918/hukuki-yapi-ve-tarihce.html>, Erişim Tarihi: 01.04.2016

¹⁰⁴ <http://www.sinema.gov.tr/TR,143920/genel-mudurlugun-gorevleri.html>, Erişim Tarihi: 01.04.2016

- Görev alanına giren konularda her türlü bilgi ve veriyi oluşturmak veya ilgili kurum ve kuruluşlardan toplamak, güncellemek ve dağıtmak, ulusal ve uluslararası kuruluşlarla bu konuda işbirliği yapmak, basılı veya elektronik yayınlar yapmak ve bu tür yayınları desteklemek,
- Bakanlık makamınca verilecek benzeri görevleri yapmak.

Misyon, vizyon ve görevler göz önüne alındığında, Sinema Genel Müdürlüğü'nün Türkiye'de animasyon endüstrisinin büyümesine en fazla katkı sağlayacak kurumların başında geldiğini söylemek mümkündür. Toplumda animasyon kültürü ve bilinci oluşturmada, izleyici kitlesinin animasyon eserlerine daha fazla talep ve ilgi göstermesinde, sektörde kalitenin sağlanmasında, sektörün olgunlaşmasında, önemli projelerin desteklenmesinde ve animasyon aracılığıyla kültürel değerlerimizin gelecek kuşaklara taşınmasında Sinema Genel Müdürlüğü'ne önemli görevler düşmektedir.

3.3.1.2. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu

Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK), radyo ve televizyon yayınlarının mevzuata göre yapılmasını düzenleyip denetleyen ülkemizdeki bağımsız idari otoritelerden birisidir. Televizyon yayıncılığının talep yönünden oldukça önemli olduğu animasyon endüstrisinde RTÜK, çok kritik bir konuma sahiptir. Özellikle, Türkiye'de yerli yapım çizgi filmlerin yapılabilmesine ve endüstrinin rekabetçi karakterini güçlendirebilmesine olanak sağlayacak olan gelişmelerin başında 15.02.2011 tarih ve 6112 sayılı Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun gelmektedir. İlgili kanunun 14 üncü maddesi 3 üncü fıkrası;

"Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtması zorunludur. Çocuk yayınlarının yayınlanma saatleri ve sürelerine yönelik istatistiksel veriler ile üretim yerine ilişkin bilgiler aylık dökümler hâlinde Üst Kurula bildirilir."

şeklinde ifade edilmektedir. Kanuna göre, Türkiye'de genel ve tematik içerikli yayın yapan TV kanallarının çizgi film programları yayınlamaları halinde bu filmlerin en az % 20'sinin Türkçe dilinde üretilmiş olması ve aynı zamanda Türk kültürünü yansıtması zorunlu kılınmaktadır.

3.3.1.3. Canlandırıcılar Derneği

Canlandırıcılar Derneği, 2011 yılında kurulmuştur. Dernek, endüstriyi temsil etme amacıyla kurulmuş olup günümüzde animasyon endüstrisinin en önemli temsilcisi ve sivil toplum örgütü olma özelliğine sahiptir. Animasyon ile ilgili kişilerin bir araya gelmesini amaçlayan derneğin bünyesinde, canlandırma sinemasına gönül vermiş kişiler olduğu gibi ulusal ve uluslararası festivallerden ödüllü yönetmeler de bulunmaktadır. 2012 yılında derneğin çatısı altında küresel network sağlama amacı güden ASIFA Türkiye kurulmuştur. Canlandırıcılar Derneği'ne üye olanlar, aynı zamanda ASIFA Türkiye üyesi de sayılmaktadır.¹⁰⁵ Dernek tarafından belli periyotlarda çeşitli etkinlik ve festivaller de gerçekleştirilmektedir. Yine Yetenek Kampı Programı ile kısa animasyon filmi çekmek isteyen yönetmenler, her yıl kamp seçmelerine projelerini gönderebilmektedir.

¹⁰⁵ <http://www.canlandiranlar.com/hakkinda/>, Erişim Tarihi: 01.04.2016

3.3.2. Arz

Geçtiğimiz yıllarda, ülkemizde daha çok reklam sektörü için üretilen animasyon yapımlarına, günümüzde çizgi dizi ve az da olsa uzun metrajlı filmler de eklenmiştir. Ülkemizde animasyon üretimini hızlandıran etmenlerin başında üniversite-lerde yeni animasyon bölümlerinin kurulması, nitelikli işgücü sayısının artması, kamu yayıncılığı yapan TRT'nin yerli çizgi dizi talebi, stüdyoların hem nicel hem de nitel olarak büyü-mesi, animasyona olan farkındalığın artması, animasyonun faaliyet alanlarının genişlemesi ve küresel pazara hakim olan trendlerin yakından takip edilmesi gelmektedir.

3.3.2.1. Animasyon Stüdyoları

BEBKA tarafından yapılan işletme ziyaretleri, yürütülen ça-lıştay programları ve anket çalışmaları ile TRT ve Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinemalar Genel Müdürlüğü Resmi İnter-net Sitesi'nden elde edilen veriler doğrultusunda, ülkemizde 100'den fazla animasyon stüdyosunun bulunduğu tahmin edilmektedir. Bu sayıya, ana faaliyet konusu animasyon ol-mayan ancak animasyona yönelik çeşitli üretim/hizmet fa-liyetleri yürüten işletmeler de dahil edilmiştir. Bu işletme-lerin tamamı, küçük ve orta büyüklükte olup birçoğu mikro ölçeklidir. Stüdyoların çoğu, İstanbul merkezli faaliyetlerini yürütmektedir. İstanbul'u, Ankara, Eskişehir ve diğer iller ta-kip etmektedir.

Ülkemizde animasyon stüdyoları; genel olarak çizgi dizi, uzun metrajlı film, tanıtım, reklam, eğlence, müzik klipleri, oyun, mi-mari animasyon, eğitim, simülasyon vb. faaliyet alanları için animasyon filmleri yapmaktadır. Endüstri içerisinde yer alan öğ-renci ve freelancerların ise daha çok kısa film animasyon yapımı ürettikleri ve mevcut stüdyoların yapımlarında görev aldıkları ifade edilebilir. Türkiye'de animasyon endüstrisinde faaliyet gösteren bazı stüdyolara ait bilgilere, aşağıda yer alan Tablo 11'de yer verilmiştir.

Türkiye'de Animasyon Stüdyoları

- 100'den fazla stüdyo bulunmaktadır.
- Tamamı KOBİ statüsünde olup birçoğu mikro ölçeklidir.
- Birçoğu İstanbul merkezli faaliyet göstermektedir. Diğer iller Ankara, Eskişehir, Sakarya, Bursa ve İzmir'dir.
- Ana faaliyet alanları reklam ve çizgi dizidir.
- Önemli stüdyolardan bazıları: Anima İstanbul, Animax, Animasyon Cumhuriyeti, Düşyeri, Grafi2000, Cordoba, Lighthouse, Resimli Film, Sinefekt, İmaj, ISF Studios.

Tablo 11. Türkiye'de Bazı Animasyon Stüdyoları

İşletme Adı	Kuruluş Yılı	Merkezi
4 Yüz Production	2009	İstanbul
ABT İstanbul	1986	İstanbul
Adisebaba	2013	İstanbul
Maara Animasyon	1995	İstanbul
Cartoon Animasyon ve Multimedya Stüdyoları	1995	İstanbul
Animasyon Cumhuriyeti	2010	İstanbul
Anima İstanbul	1995	İstanbul
Animax	2000	Ankara
Sinefekt	1983	İstanbul
Düşyeri	2008	İstanbul/Eskişehir
Grafi2000	1999	İstanbul
Cordoba	2007	İstanbul
Atom	2008	Ankara
Resimli Film Animasyon Stüdyosu	2010	Eskişehir
Animanya	2008	Ankara

İşletme Adı	Kuruluş Yılı	Merkezi
Animatürk	2005	İstanbul
ISF Studios	2011	Ankara
Düşlerevi Çizgi Film Stüdyosu	2001	İstanbul
Haylaz Prodüksiyon	1997	İstanbul
Pasin Animasyon	1975	İstanbul
Lighthouse	2008	İstanbul
Siyah Martı	2005	İstanbul
Zor Zanaat Prodüksiyon	2010	İstanbul
Yoyo Film	2012	İstanbul
IPD İstanbul Post Production Department	1978	İstanbul
Zahiri Animasyon	2015	Eskişehir
Hayali Animasyon	2015	Ankara
Koff Animasyon	2013	İstanbul
35 MM Stüdyo	2004	İstanbul
Portakal Animasyon	2011	İstanbul

3.3.2.2. Uzun Metraj Animasyon Film Üretimi

Ülkemizde uzun metrajlı animasyon film üretimi için kırılma noktası, 2009 yılı olmuştur. 2009 yılından itibaren ülkemizde yok denecek kadar az olan uzun metraj animasyon yapımlarının sayısında ciddi artış yaşanmıştır.

Tablo 12. Türkiye'nin Uzun Metrajlı Animasyon Filmleri

Yıl	Film	Süre
1951	Evvel Zaman İçinde	-
1963	Cicican	48 dk.
1988	Dede Korkut / Boğaç Han	-
2009	Zeytinin Hayali	85 dk.
2009	Suluboya	84 dk.
2011	Allah'ın Sadık Kulu	108 dk.
2013	RGG Ayas	82 dk.
2014	İksir: Dedemin Sırrı	85 dk.
2014	Uzay Kuvvetleri 2911	90 dk.
2014	Evliya Çelebi ve Ölümsüzlük Suyu	82 dk.
2014	Rimolar ve Zimolar: Kasabada Barış	75 dk.
2015	Kötebekgiller: Perili Orman	86 dk.
2015	Pirdino Sürpriz Yumurta	86 dk.
2016	Kötebekgiller 2: Gölge'nin Tılsımı	85 dk.
2016	Kötü Kedi Şerafettin	82 dk.
2016	Canım Kardeşim Benim	84 dk.

2009 yılına kadar toplam uzun metraj animasyon film sayısının 3 olduğu, 2009-2016 yılları arasında bu sayının 16'ya ulaştığı görülmektedir. Son 8 yılda uzun metraj animasyon üretimi açısından endüstrinin 5 kat büyüdüğünü ifade etmek mümkündür. Uzun metrajlı animasyon filmi üreten başlıca stüdyo ve şirketler: Arzum Film, Siyah Martı, Anima İstanbul, Portakal Animasyon, Pati Film, Anibera, Düşyeri. Önümüzdeki yıllarda uzun metrajlı animasyon film sayısının daha da artması beklenmektedir.

3.3.2.3. Çizgi Dizi Üretimi

Ülkemizde kamu yayıncılığının önde gelen kuruluşlarından biri olan TRT'nin herhangi bir çizgi dizi stüdyosu bulunmamaktadır. TRT Çocuk kanalının kurulması ile ülkemizdeki animasyon stüdyoları, TRT Çocuk'a 2009 yılı itibarıyla çizgi dizi üretmeye başlamıştır.

Türkiye'nin en fazla izlenen çocuk kanalı olan TRT Çocuk'da 20'den fazla yerli yapım çizgi dizi yayınlanmıştır. Buna ek olarak, TRT Çocuk kanalında yabancı yapım çizgi diziler de yayınlanmaktadır.

2015 yılından itibaren Türkiye'nin önemli çocuk kanallarından biri olan Planet Çocuk kanalında da yerli yapım animasyon filmleri yayınlanmaktadır. Kanalda Düşyeri Çizgi Film ve Canlandırma Stüdyosu'nun projeleri olan Pisi, Pepe, RGG Ayas ve Leliko isimli çizgi dizilerin yayını gerçekleştirilmektedir.

TRT Çocuk ve Planet Çocuk kanallarına ek olarak, son dönemde yerli yapım olarak Limon ile Zeytin Disney Channel kanalında, Kral Şakir ise Cartoon Network kanalında yayınlanmaktadır.

3.3.2.4. Diğer Kullanım Alanlarında Üretim

Yazılım teknolojilerindeki gelişmeler ve bilgisayar animasyonu göz önüne alındığında, animasyonu sadece uzun metraj filmlere ve çizgi dizilere indirgemek doğru bir yaklaşım olmayacaktır. Günümüzde animasyon sanatı, otomatik üretim sürecine dönüşerek temel ve türsel niteliğinde ciddi değişikliklere uğramıştır. Animasyonun hem görsel dil dağıtıcısı hem de kullanım alanları genişlediğinden birçok medya alanı ile yakın ilişkisi söz konusu olabilmektedir.¹⁰⁶ Ancak ülkemizde gerek film endüstrisi içinde gerekse diğer alanlarda olsun, yeteri kadar animasyon üretimi gerçekleştirilmemektedir. Ülkemizde animasyon üretimi yapılan veya yapılması mümkün olan alanlar şunlardır:¹⁰⁷

- Kitle İletişim Araçları: Sinema, Televizyon, Reklamcılık, Multi Medya
- Güzel Sanatlar: Tasarım, Mimarlık
- Bilimsel Çalışmalar: Arkeoloji, Kimya, Mühendislik, Tıp, Astronomi
- Eğitim: Örgün Eğitim, Kamu Spotları, Simülasyon
- Diğer Alanlar: Eğlence (Bilgisayar Oyunları), Müzik Klipleri, Organizasyon, Tanıtım, Bilgisayar, İnternet, Sanal Gerçeklik Uygulamaları

Tablo 13. TRT Çocuk'da Yayınlanan Bazı Yerli Yapımlar

Nane ile Limon	Keloğlan Masalları
Canım Kardeşim	Cille
Sizinkiler:Çatlak Yumurtalar	Küçük Hazarfen
Keloğlan	Rafadan Tayfa
Pepe	Kuzucuk
Dede Korkut Hikayeleri	Elif'in Düşleri
Çınar	İbi
Çılgın Orman	Kötebekgiller
Maysa ve Bulut	Bizim Ninniler
İstanbul Muhafızları	Niloya
Ege ile Gaga	Gizemler Diyarına Yolculuk

¹⁰⁶ <http://www.animasyongastesi.com/fethi-kaba-cizgi-film-animasyon-bolumu/>, Erişim Tarihi: 28.06.2016

¹⁰⁷ Selçuk Hünerli, Canlandırmanın Kullanım Alanları ve Türkiye'deki Durum, İletişim Fakültesi Dergisi, s.547-553.

Ülkemizde animasyon üretimi, genellikle kitle iletişim araçları için yapılmakta olup animasyonun son dönemde, diğer kullanım alanları için de üretilmeye başlandığı görülmektedir.

3.3.3. Talep

Ülkemizde animasyon endüstrisinde efektif talep yetersizliğinin olduğunu ifade etmek mümkündür. Pazarda üretilen animasyon yapımlarının talep edilmesi hususunda etkin olmama durumu söz konusudur. Ülkemizde çizgi dizi piyasasında en önemli alıcı, TRT Çocuk kanalı gözükmemekte olup, endüstride çok sayıda satıcı bulunmaktadır. Çizgi dizi ürünlerinin fiyatının veya satın alınacak miktarının TRT Çocuk tarafından belirlenmesi veya değiştirilmesi düşünüldüğünde, ülkemizde çizgi dizi piyasasının monopsoncu bir piyasa karakterine sahip olduğu ifade edilebilir.

3.3.3.1. Televizyon Kanalları

Ülkemizde TURKSAT 4A ve TURKSAT 3A üzerinden 500'ün üzerinde Türk kanalı ücretsiz olarak izlenmektedir. En önemli TV platformları ise Digitürk, D-Smart, Teledünya, Tivibu ve Filbox'tır. Yaklaşık olarak 21 adet kamuya ait kanal bulunmakta olup geri kalan kısmını, özel televizyon kanalları oluşturmaktadır.

Ülkemizde 18 adet çocuk kanalı bulunmaktadır. Bu kanallardan 7'si yerli kanal statüsüne sahip olup 11'i yabancı kuruluşlara aittir. Kamu yayıncılığı yapan tek çocuk kanalı ise TRT Çocuk'tur. Ülkemizde yayın yapan diğer yerli çocuk kanalları ise Smart Çocuk, MinikaGo, MinikaÇocuk, Kidz TV ve Planet Çocuk'tur. Ülkemizde yerli tematik çocuk kanalı sayısının 3-14 yaş aralığında sınırlandırıldığı ve 0-3 yaş ve 14 yaş üstü çocuklara hitap eden ücretsiz bir tematik kanal olmadığı da söylenebilir.¹⁰⁸

• TRT Çocuk

Günümüzde sektörün en ciddi alıcısı konumunda ve endüstrinin merkezinde yer alan TRT Çocuk kanalının ortaya çıkması ile sektörde faaliyet gösteren stüdyoların sayısında artış yaşanmış ve TRT Çocuk'a ait bütçe kullanılarak 20'den fazla yerli yapım animasyon projesi tamamlanmıştır.

TRT Çocuk kanalının kurulması ile ülkemizde yerli animasyon yapımlarının sayısının arttığı, endüstriye ait güven probleminin aşıldığı, animatörler için iş imkânlarının oluştuğu ve animasyon öğrenimine ilginin yükseldiği ifade edilmektedir. Bir dönem TRT Çocuk kanalında Genel Koordinatör görevi üstlenen Can Soysal'ın konuyla ilgili aşağıda yer alan görüşleri, TRT Çocuk kanalının endüstri açısından önemini ortaya koymaktadır.¹⁰⁹

“TRT'nin yeni açılım kanallarının ilki TRT Çocuk'tu. Ülkede en çok ihtiyaç duyulan kanal çocuk kanalıydı çünkü. Türkiye'ye özgü bir kanal kurmak istedik. Bizim çocuklarımıza hitap edecek, kültürümüzü, değerlerimizi anlatacak bir planlama yaptık. Bunun için yerli yapımlara öncelik verdik. Başladığımızda yerli yapım oranımız yüzde 35'ti, şimdilerde yüzde 60 ama hedefimiz yüzde 70 yerli üretime ulaşmak. Başarılı olmamız Türk yapımlara önem vermemiz ve kaliteli yayın yapmamızdan da kaynaklanıyor.”

¹⁰⁸ Yasemin Baki, Tematik Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlere İlişkin Bir Değerlendirme, 2. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu, 2015, s.373.

¹⁰⁹ Erdem Göktepe, a.g.e., s.83.

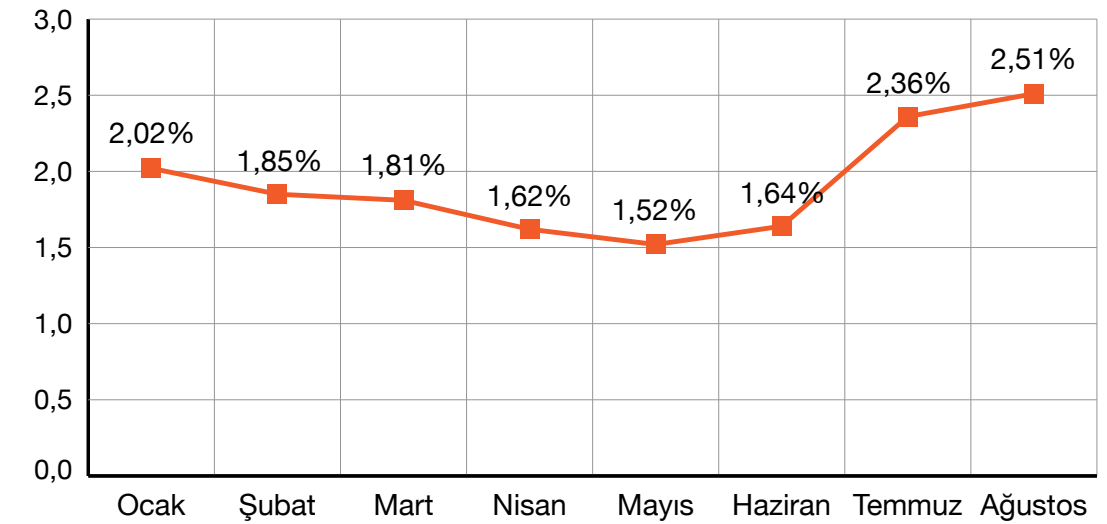
Can Soysal, TRT Çocuk kanalını sadece çocukların değil, özellikle ebeveynlerin de izlediğini vurgulamış ve bazı zamanlarda ebeveynlerden yayınların nasıl olması gerektiği ilgili taleplerin de geldiğini ifade etmiştir.

“Özellikle okul öncesi gruplarda yeme, tuvalet alışkanlığı gibi konuları işlememizi istiyorlar. Son zamanlarda en çok berber korkusuyla ilgili talepler geliyor. Kuşaklar bizi izleyerek büyüyor, bu güzel bir duygu.”

Yayın ve program içerikleri açısından çocuk yayıncılığı yapan TRT Çocuk; animasyon yapım projelerini, ülkemizde faaliyette bulunan animasyon stüdyolarına yaptırmakta ve proje içeriklerini yerel ve kültürel unsurlar ışığında ve pedagojik kurallar doğrultusunda değerlendirmektedir.

TRT Çocuk, ülkemizin en fazla izlenen çocuk kanallarından birisidir. Kanalin tüm kişilerde 2016 Ocak-2016 Ağustos dönemleri arasındaki izlenme oranlarına Şekil 14'de yer verilmiştir.

Şekil 14. Tüm Kişilerde TRT Çocuk İzlenme Oranları (2016 Ocak – 2016 Ağustos)



Kaynak: Kantar Media InfoSys+, <http://www.connectedvivaki.com/>

TRT Çocuk kanalının izlenme oranlarının 2016 Ocak-2016 Ağustos döneminde oldukça istikrarlı bir seyir izlediği; özellikle 2016 Temmuz ve Ağustos aylarında önemli bir izlenme payına ulaştığı görülmektedir.

1-31 Ağustos 2016 dönemine ait izlenme oranlarına göre, TRT Çocuk'un bütün kanallar içerisindeki reyting sıralaması Tablo 14'te gösterilmiştir.

Tablo 14. 1-31 Ağustos 2016 TRT Çocuk Kanalının Reyting Sıralaması

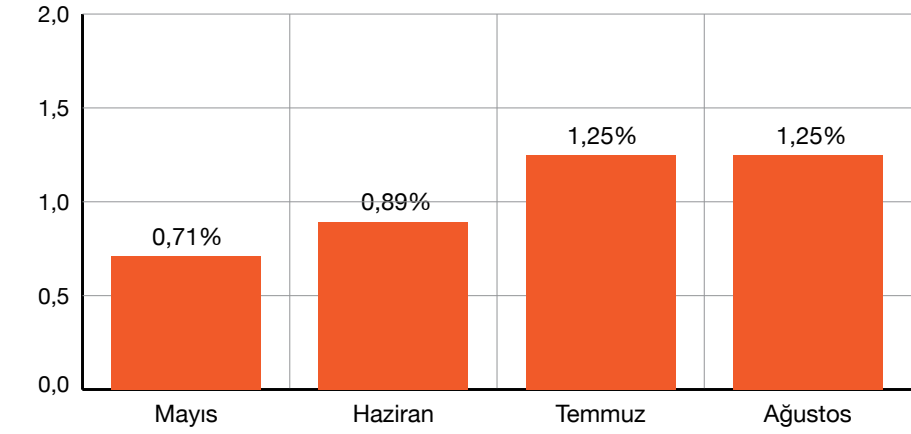
Kanal	Tüm Kişiler İzlenme Payları	Kanal	Tüm Kişiler İzlenme Payları
Show TV	9,71	TRT Çocuk	2,51
Fox TV	9,66	TRT Haber	1,55
ATV	7,94	TRT Spor	1,33
Star TV	7,66	Disney Channel	1,25
Kanal D	6,83	TRT Belgesel	0,51
Kanal 7	4,56	Planet Çocuk	0,43
TV8	3,83	Diğer	39,17
TRT 1	3,08		

Kaynak: Kantar Media InfoSys+, <http://www.connectedvivaki.com/>

• Disney Channel Türkiye

Türkiye'de 21 Aralık 2011 tarihinde test yayınına başlayan kanal, 12 Ocak 2012 tarihi itibarıyla yayın hayatına başlamıştır. İspanya'dan sonra ülkemizde de ücretsiz olarak izlenen Disney Channel, belli bir döneme kadar Orta Doğu kanalı üzerinden Digitürk, Teledünya ve Tivibu'da yayın yapmıştır. Günümüzde Disney Channel Türkiye, TÜRKSAT 4A üzerinden izlenebileceği gibi D-Smart, Digitürk, Teledünya, Tivibu platformları ile Netd üzerinde de izlenebilmektedir. Genellikle yabancı yapımların yayınlandığı Disney Channel'da Salih Memecan'ın öncülüğünde oluşturulan Türk komedi-macera dizisi olan "Limon ile Zeytin" isimli yapım, 29 Kasım 2014'de yayınlanmaya başlamıştır. "Sizinkiler" isimli karikatür serisine dayanan yapım, Limon ile Zeytin'nin başından geçen maceraları anlatmaktadır. Kanal, Türkiye'de dikkate değer izlenme oranlarına ulaşarak büyük bir başarı elde etmiştir.

Şekil 15. Disney Channel Türkiye Kanalı Tüm Kişilerde İzlenme Oranları (2016 Mayıs - 2016 Ağustos)



Kaynak: Kantar Media InfoSys+, <http://www.connectedvivaki.com/>

Disney Channel Türkiye kanalının 2016 yılı Mayıs, Haziran, Temmuz ve Ağustos aylarında oldukça önemli izlenme paylarına ulaştığı görülmektedir. Kanal, temmuz ve ağustos aylarında tüm kişilerde %1'den fazla izlenme oranına ulaşmış olup TRT Çocuk'dan sonra en fazla izlenen çocuk kanalı olmuştur.

• Planet Çocuk

Test yayınından sonra 22 Ocak 2011 yılında resmi yayın hayatına başlayan Planet Çocuk kanalı; TÜRKSAT, Digitürk, D-Smart, TeleDünya ve tivibu platformları üzerinden yayın hayatına devam etmektedir. Son iki yıllık süreçte kanalda Düşyeri Stüdyoları tarafından yapılan çizgi diziler de yayınlanmaktadır. 2016 yılı Ağustos ayında kanalın tüm kişilerde toplam izlenme içerisindeki payı % 0,43 olup Planet Çocuk, tüm kanallar içerisinde 14. sırada yer almıştır.¹¹⁰

• MinikaÇocuk ve MinikaGo

20 Ocak 2012 tarihinde Turkuaz Medya Grubu bünyesinde kurulan ve 3-7 yaş aralığına yayın yapan MinikaÇocuk, minika'nın MinikaGo ve MinikaÇocuk olarak ikiye ayrılması sonucunda yayın hayatına başlamıştır. MinikaGo ise 28 Ocak 2011 yılında kurulmuş olup 7-14 yaş aralığına yayın yapmaktadır. Yayın alanı; Azerbaycan, KKTC ve Türkiye olan kanallara ait programların tamamı yabancı yapımlardan oluşmaktadır.

¹¹⁰ <http://www.connectedvivaki.com/agustos-2016-tv-verileri/>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

Tablo 15. MinikaÇocuk'da Yayınlanan Bazı Çizgi Diziler

Pocoyo
İtfaiyeci Sam
My Little Pony
Chuck ve Arkadaşları
Wotwotlar
Pingu
Stella ve Sam

• Cartoon Network Türkiye

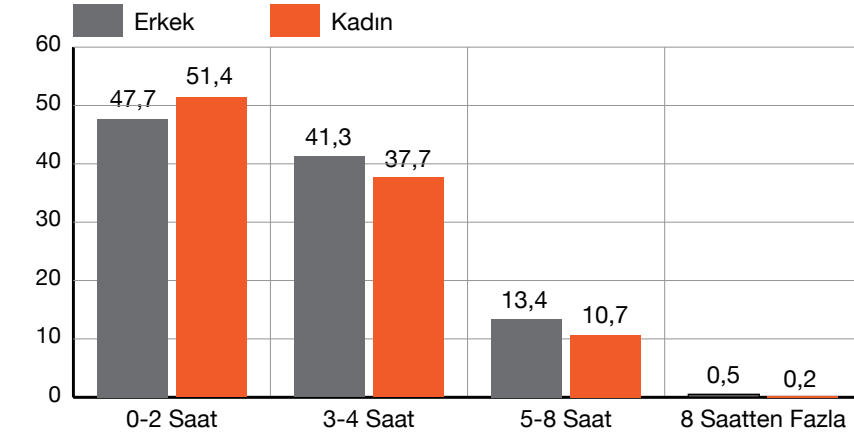
Türkiye'de lisans hakkını Doğan Yayın Holding'in almış olduğu kanal, 2008 yılında tam anlamıyla yayın hayatına başlamıştır. Yayın alanı; KKTC, Azerbaycan ve Türkiye olan kanalda yayımlanan yapımların tamamına yakını ithal edilmektedir. Son dönemde Grafi2000 tarafından üretilen yerli yapım Kral Şakir çizgi dizisi kanalda yayınlanmaktadır. Kanalin ülkemizdeki izlenme oranı, oldukça istikrarlı bir seyir izlemektedir.

3.3.3.2. İzleyici Kitle

Türkiye'de animasyon yapımlarını genellikle belli bir yaş grubundaki çocukların izledikleri düşünülmektedir. Fakat son dönemde dünyada ve ülkemizde yapılan animasyon filmlerine sadece çocukların değil; yetişkinlerin de ilgi gösterdikleri gözlemlenmiştir. Hatta bazı filmlere +15 ve vb. yaş sınırı getirilmesi dahi söz konusu olmuştur. TÜİK 2015 verilerine göre, Türkiye'de 15-64 yaş aralığında yer alan yetişkin nüfus, 53.359.594 olup bu sayının 26.972.558'ni erkek, 26.387.036'sını ise kadınlar oluşturmaktadır. Yine 65 ve üstü yaş aralığında olan nüfus ise 6.495.239 olarak belirlenmiştir.

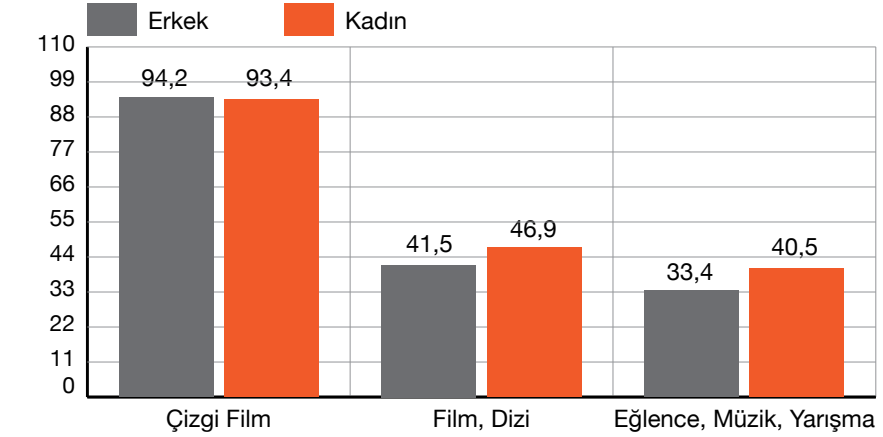
Hiç kuşkusuz animasyon eserlerinin izleyici kitlesinin temelini, 0-14 yaş gurubu çocuklar oluşturmaktadır. Özellikle televizyonlarda yayınlanan çizgi diziler, çoğunlukla bu yaş grubunda yer alan çocuklar tarafından izlenmektedir. Ülkemizde çocukların televizyonda izledikleri program türlerine bakıldığında ise çizgi film programlarının ağırlıklı olarak izlendiği göze çarpmaktadır. 2013 TÜİK verilerine göre, 6-10 ve 11-15 yaş gruplarında çocukların televizyon izleme süreleri ve en fazla izledikleri üç program türüne aşağıda yer verilmiştir.

Şekil 16. 6-10 Yaş Grubu Çocukların Televizyon İzleme Süreleri



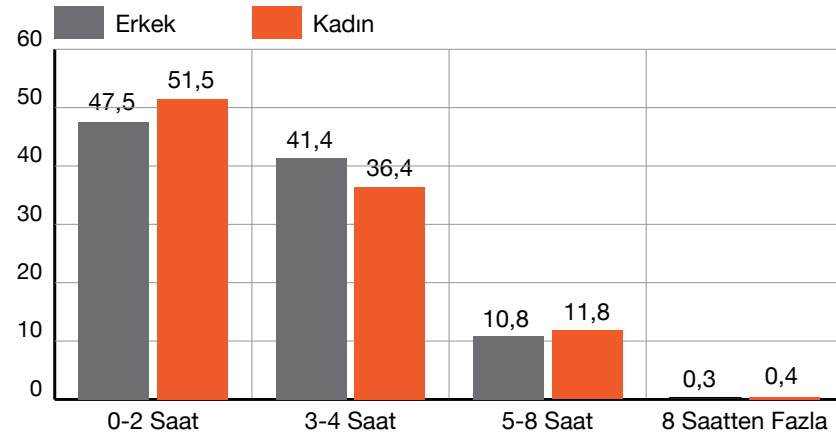
6-10 yaş grubunda yer alan erkek çocukların %47,7'sinin, kız çocuklarının ise %51,4'ünün 0-2 saat arasında televizyon izlediği anlaşılmaktadır. 3-4 saat televizyon izleyen erkek çocuklarının oranı %41,3 iken, kız çocuklarının oranı ise %37,7'de kalmıştır. Sonuç olarak, 6-10 yaş grubunda yer alan çocukların büyük bir kısmının 4 saatten fazla televizyon izlemediği anlaşılmaktadır.

Şekil 17. 6-10 Yaş Grubu Çocukların TV'de İzledikleri Program Türleri



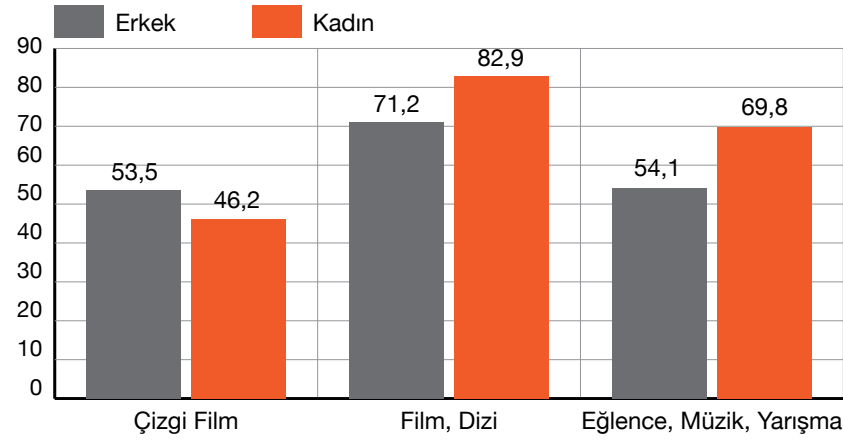
6-10 yaş grubunda yer alan çocukların yaklaşık %95'inin çizgi film izlediği görülmektedir. Yine bu yaş aralığında olan erkek çocuklarının %41,5'inin, kız çocuklarının ise %46,9'unun film ve dizi programlarını izlediği anlaşılmaktadır. Eğlence, müzik ve yarışma programlarını izleyen erkek çocuklarının oranı %33,4 iken; kız çocuklarında bu oran %40,5 olmuştur. Sonuç olarak, 6-10 yaş aralığında yer alan çocukların tamamına yakınının çizgi film izlediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Şekil 18. 11-15 Yaş Grubu Çocukların Televizyon İzleme Süreleri



11-15 yaş grubunda bulunan çocukların 6-10 yaş grubunda bulunan çocuklar ile benzer sürelerde televizyon izledikleri görülmektedir. Sonuç olarak, bu yaş aralığındaki çocukların genelde dört saate kadar televizyon izledikleri anlaşılmaktadır.

Şekil 19. 11-15 Yaş Grubu Çocukların TV'de İzledikleri Program Türleri

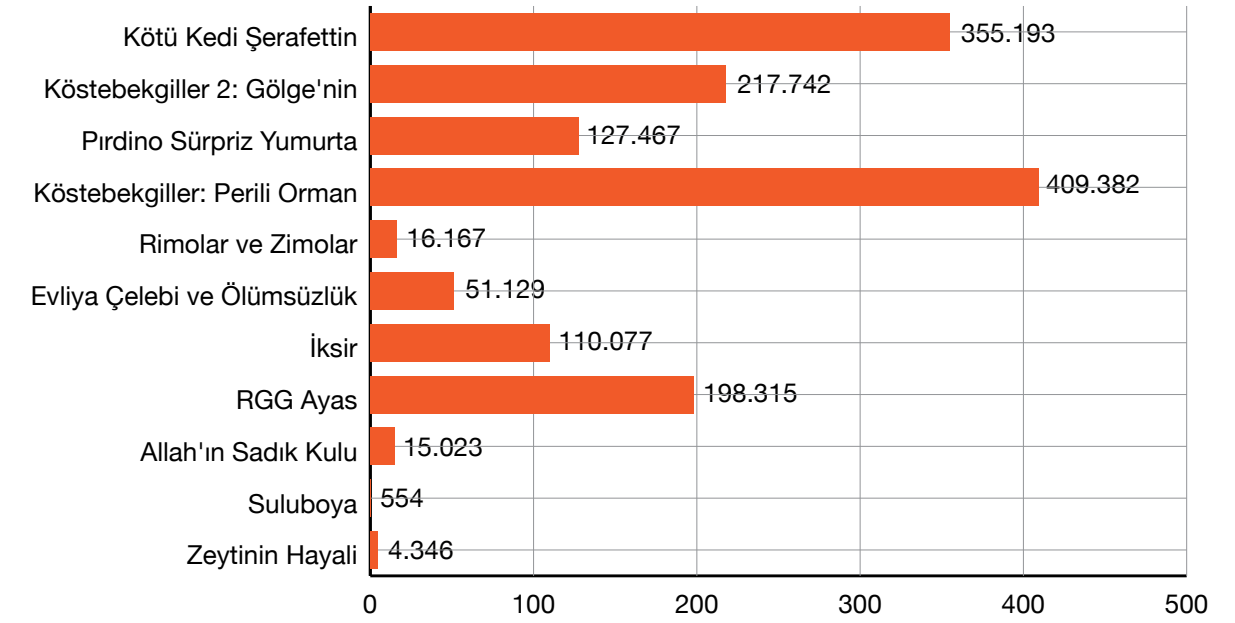


11-15 yaş grubunda yer alan çocukların televizyonda izledikleri program türlerinin oranlarında değişiklik olduğu gözlemlenmektedir. Buna göre, 6-10 yaş aralığında bulunan çocukların %95'i çizgi film izlerken; 11-15 yaş aralığında yer alan çocuklarda bu oran %50'i bandına gerilemiştir. 11-15 yaş aralığında bulunan erkek çocukların %71,2'si film ve dizi programlarını izlerken, kız çocuklarında bu oran %82,9 olmuştur. Bu yaş aralığındaki çocuklarda eğlence, müzik ve yarışma programlarının çizgi filme göre daha fazla izlendiği anlaşılmaktadır.

3.3.3.3. Uzun Metraj Animasyon Filmlerinin İzlenme Sayıları

Ülkemizde şimdiye kadar yaklaşık 16 adet yerli yapım uzun metraj animasyon filmi vizyona girmiştir.

Şekil 20. Yerli Yapım Animasyon Filmlerinin İzlenme Sayıları



Kaynak: <http://www.sinematurk.com> adresindeki verilerden derlenmiştir. Erişim Tarihi: 11.03.2016

Türk yapımı animasyon filmlerinin izlenme sayıları incelendiğinde, ilk sırada 409.382 izlenme sayısı ile “Kötebekgiller: Perili Orman” isimli filmin yer aldığı görülmektedir. 2016 yılının Şubat ayında vizyona giren “Kötü Kedi Şerafettin” ise 355.193 izlenme sayısı ile ikinci sırada yer almaktadır. Bu iki filmi, “Kötebekgiller 2: Gölge'nin Tılsımı” isimli film takip etmektedir. Türk yapımı animasyon film başına düşen ortalama izleyici sayısı, 136.854 olmuştur. Sonuç olarak, Türk yapımı uzun metraj animasyon filmlerin izlenme sayılarının dünya verilerine göre oldukça geri planda kaldığı söylenebilir. 2016 yılında gösterime giren “Kötü Kedi Şerafettin” ise son dönemde yurt dışı pazarına açılan en önemli ve kaliteli animasyon filmlerinden biri olmuştur.

Yabancı yapım uzun metraj animasyon film verileri incelendiğinde, ülkemizde sadece 2015 yılında vizyona giren film sayısı 39 olmuştur. Bu filmleri izleyen toplam biletli izleyici sayısı 5.293.604'tür. 2015 yılı yabancı yapım animasyon filmi başına düşen ortalama izleyici sayısı ise 135.733 olmuştur. Tablo 16'da ülkemizde 2015 yılında vizyona giren bazı animasyon filmlerine ve izleyici sayılarına yer verilmiştir.

Tablo 16. Ülkemizde 2015 Yılında Vizyona Giren Bazı Yabancı Yapım Animasyon Filmleri ve İzleyici Sayıları

Sıra	Film	İzleyici Sayısı
1	Minyonlar	964.454
2	6 Süper Kahraman	610.651
3	Ters Yüz	488.684
4	Otel Transilvanya 2	483.417
5	Sünger Bob Kare Pantolon	364.853
6	Küçük Prens	324.707
7	Evim	201.932
8	Snoopy ve Charlie Brown Peanuts Filmi	160.941
9	7 Cüceler	157.686
10	Tinker Bell ve Canavar Efsanesi	154.774

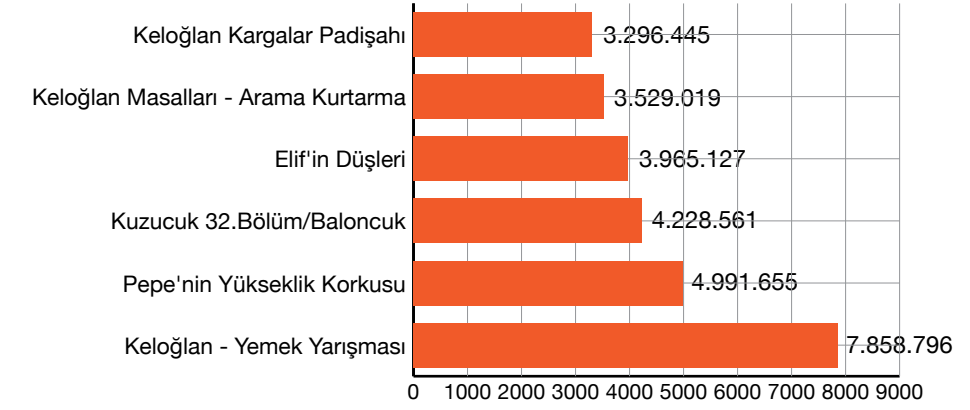
Kaynak: <http://www.animasyongastesi.com/2015-boxoffice/>, Erişim Tarihi: 28.06.2016

2015 yılında Türkiye’de vizyona giren animasyon filmlerinde en fazla izleyici sayısına “Minyonlar” isimli film ulaşmıştır. Bu filmi, “6 Süper Kahraman”, “Ters Yüz” ve “Otel Transilvanya 2” takip etmiştir.

3.3.3.4. Youtube Kanalları ve İzlenme Sayıları

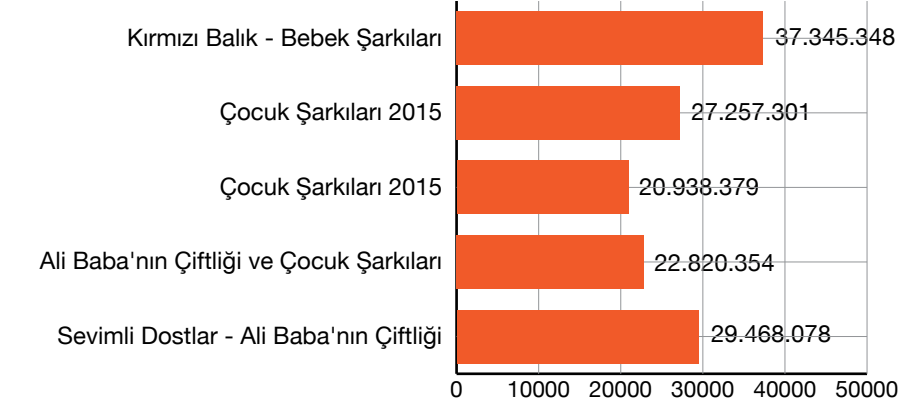
Merkezi ABD’de olan Youtube, bir video barındırma sitesi olarak son yılların en popüler medya alanlarının başında gelmektedir. Genel olarak sitede video klipler, televizyon klipleri, kişisel kısa videolar, müzik videoları, eğitim videoları, kısa ve uzun metrajlı filmler yayınlanmaktadır. Günümüzde birçok şirket, video ürünlerini Youtube’a yükleyerek belli gelirler elde etmektedir. Ayrıca kişisel videoların da eklenebilmesi ile amatörler, site aracılığıyla kendilerini gösterme şansı elde etmektedir. Birçok videonun yer aldığı Youtube’da aynı zamanda animasyon yapımları da yer almaktadır. Dünyanın her yerinde çocuk ve yetişkinler, Youtube aracılığıyla çizgi diziler, müzik klipleri ve kısa ve uzun metrajlı filmler izleyebilmektedir.

Şekil 21. Youtube TRT Çocuk Kanalı

Kaynak: <https://www.youtube.com/user/TRTCOCUKKANALI/videos?flow=grid&sort=p&view=0>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

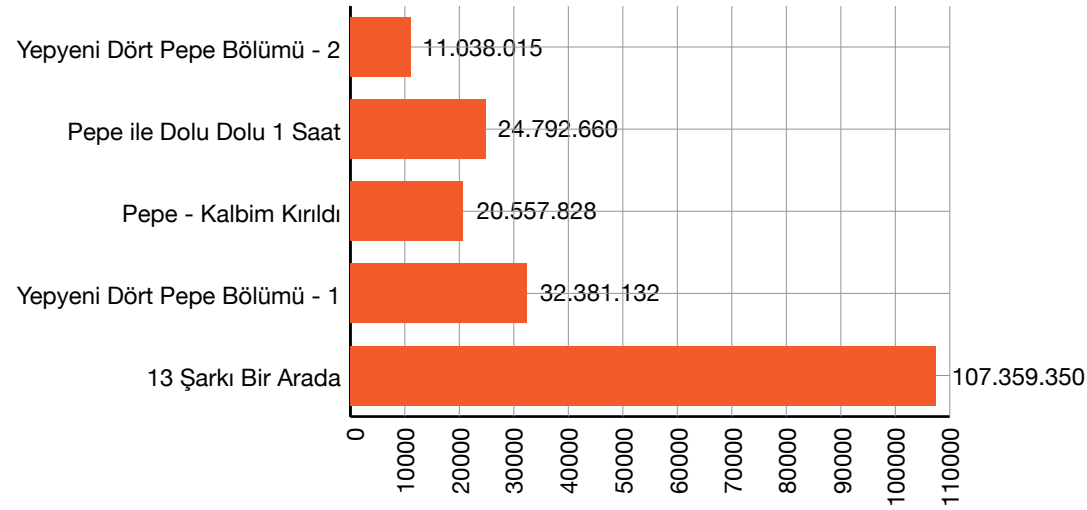
Youtube TRT Çocuk kanalında en çok izlenen programların başında Keloğlan gelmektedir. Keloğlanı, Elif'in Düşleri, Kuzucuk ve Rafadan Tayfa takip etmektedir.

Şekil 22. Youtube Adisebaba Kanalı

Kaynak: <https://www.youtube.com/user/adisebabatv/videos?flow=grid&view=0&sort=p>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

Youtube Adisebaba kanalında ise toplamda 300.000.000’u aşkın izlenme sayısına ulaşılmıştır. Genellikle eğitici bebek ve çocuk şarkılarının yer aldığı kanalda en çok izlenen programlar; Sevimli Dostlar-Ali Baba’nın Çiftliği, Kırmızı Balık ve Bebek Şarkıları isimli çalışmalar olmuştur.

Şekil 23. Youtube Düşyeri Kanalı



Kaynak: <https://www.youtube.com/user/Dusyeri/videos?view=0&flow=grid&sort=p>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

Youtube Düşyeri kanalı, Türkiye’de en çok takip edilen çocuk kanallarından birisi olarak değerlendirilmektedir. 100 milyonu aşkın izlenme sayısı ile 13 Şarkı Bir Arada isimli derleme video, kısa sürede Türkiye’de en çok izlenen videolarından birisi haline gelmiştir.

3.3.4. İşgücü

Türkiye’de animasyon endüstrisinde işgücüne yönelik herhangi bir resmi veriye rastlanmamıştır. Bu konuda yapılan anket, röportaj, görüşme ve benzeri çalışmalarda işgücü piyasasına yönelik ifadelerin genellikle tahmini olarak yapıldığı görülmektedir. Bu bağlamda, Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı’nın yürüttüğü firma görüşmeleri, çalıştay faaliyetleri ve anket çalışmaları ile animasyon bölümü mezun sayıları, freelancerlar, hali hazırda istihdam edilen işgücü ve diğer unsurlar da dikkate alındığında, Türkiye’nin animasyon endüstrisindeki nitelikli ve aktif işgücü sayısının yaklaşık 1.500 olduğu tahmin edilmektedir. Keloğlu çizgi dizisinin yapımcısı Barış İslamoğlu’nun animasyon endüstrisi işgücü piyasasına ilişkin ifadeleri sektöre dair önemli bir veri olarak ele alınabilir.

“Animasyon, Türkiye’de şu anda yaklaşık 1000 kişiyi ilgilendiren bir sektör. Dünyada da çok fazla stüdyo yok. Belli başlı stüdyolar var ve onlara hizmet veren stüdyolar bulunuyor.” Bilişim Dergisi (Ekim 2012)

Sektörde animasyon bölümünden mezun olanlar kadar bu alanda eğitim almamış ancak kendini yetiştiren kişilerin de istihdam edildiği görülmektedir. Türkiye’de animasyon sektöründe istihdam edilen kişilerin çalıştıkları başlıca alanlar şunlardır: Ka-

rakter Tasarımcısı, Storyboard Sanatçısı, Konsept Tasarımcısı, 3D Modelleme Sanatçısı, Rigging Sanatçısı, 3D-2D Animatör, Animasyon Yönetmeni, Doku ve Işık Sanatçısı, Senarist, Görsel Efekt Sanatçısı, Ses Tasarımcısı ve Kurgu.

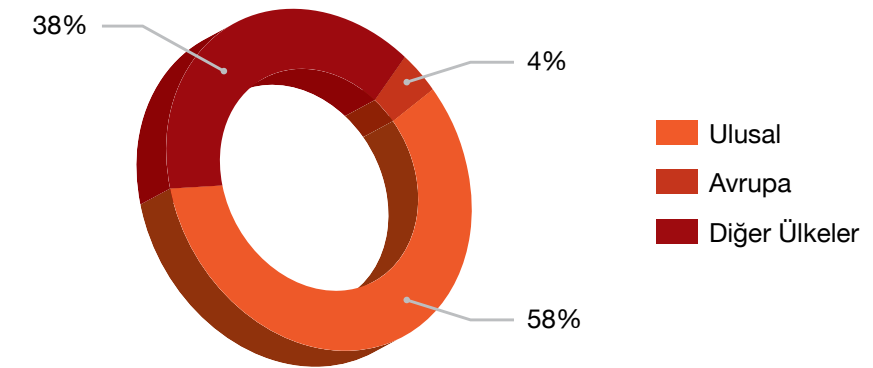
Türkiye’de çalışan bir grafik tasarımcısının ortalama yıllık elde edeceği kazanç \$17.879 olduğu ifade edilmektedir.¹¹¹ Stüdyolarla yapılan görüşmeler sonucu, Türkiye’de orta tecrübeli bir animatörün yaklaşık \$1.000-\$1.500 arasında aylık gelir elde ettiği tahmin edilmektedir.

3.3.5. İthalat ve İhracat

Animasyon endüstrisinde ülkemizin küresel pazardan almış olduğu pay %0,1’in altındadır. Dünyada 2016 yılı için 250 milyar dolar değer hacmine sahip endüstride ülkemizin yer almaması, ülke ekonomisi açısından ciddi bir kayıp olarak değerlendirilmelidir. Ülkemiz, uzun yıllar yabancı yapım uzun metrajlı animasyon filmler ile çizgi dizilerde ithalata bağımlı bir konuma sahip olmuştur. Ülkemizde şimdiye kadar vizyona giren toplam yerli yapım uzun metrajlı animasyon film sayısı 16 iken; sadece 2015 yılında vizyona giren yabancı yapım uzun metrajlı animasyon film sayısı 39 olmuştur. Film endüstrisinin aksine ülkemizde animasyon endüstrisi yeterli seviyeye ulaşamamıştır. Ülkemizde film ve animasyon endüstrisinin pazar payları incelendiğinde, bu durum net bir şekilde ortaya çıkmaktadır.

Türkiye’de animasyon endüstrisi yabancı yapımların etkisi altındadır. Özel TV kanallarında yayınlanan çizgi dizilerin tamamına yakını yabancı yapımlardan oluşmaktadır. Uzun metrajlı animasyon filmlerde ise ülkemizde her yıl onlarca yabancı yapım animasyon filmi gösterime girmektedir. Yerli yapım animasyon ürünlerinin ihracı ise oldukça sınırlı düzeydedir.

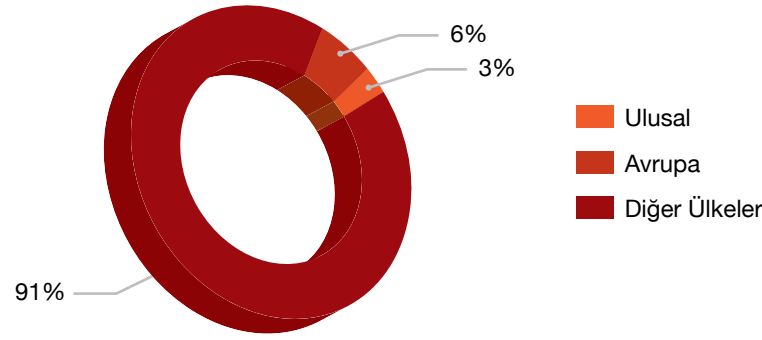
Şekil 24. Ülkemizde Film Endüstrisi Pazar Payları



Kaynak: Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 55

¹¹¹ <http://www.payscale.com/>, Erişim Tarihi: 17.06.2016

Şekil 25. Ülkemizde Animasyon Endüstrisi Pazar Payları

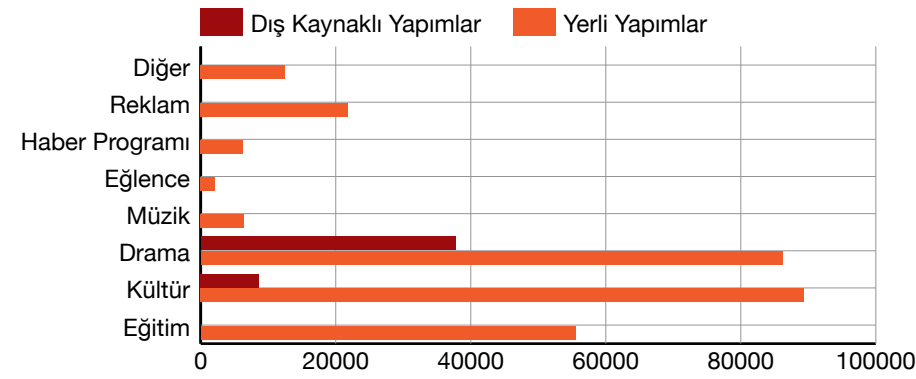


Kaynak: Council of Europe, Mapping the Animation Industry in Europe, 2015, s. 55.

Ülkemizde film endüstrisinin %58'ini yerli yapımlar oluştururken; animasyon endüstrisinde bu pay sadece %3'tür.

TRT Çocuk, her ne kadar animasyon stüdyolarından yerli yapım çizgi dizi talep etse de yabancı yapım çizgi dizilere de yayın programlarında yer vermektedir. 2013 ve 2014 TRT Faaliyet Raporu'nda yer alan dış kaynaklı yapımlar ve yerli yapımlar olmak üzere yayınların program türlerine göre dağılımları aşağıda gösterilmiştir.

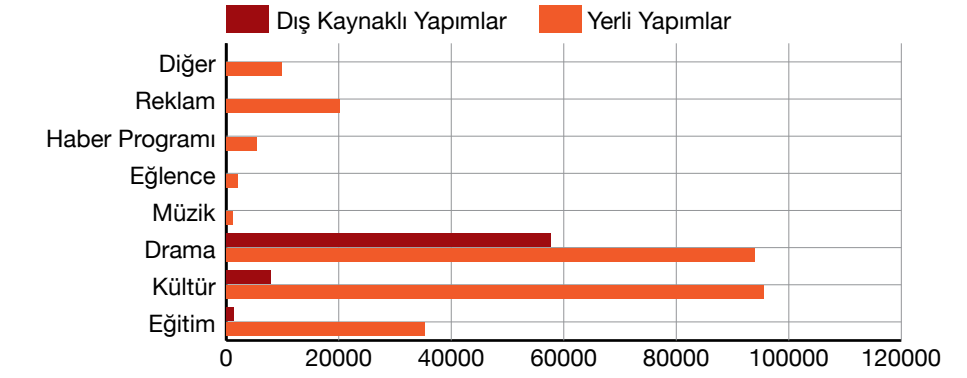
Şekil 26. 2013 Yılı TRT Çocuk Yayınlarının Program Türlerine Göre Dağılımı (Dakika)



	Eğitim	Kültür	Drama	Müzik	Eğlence	Haber Prog.	Reklam	Diğer
Dış Kaynaklı Yapımlar	0	8646	37705	0	72	0	0	0
Yerli Yapımlar	55496	89394	86168	6397	2110	6248	21840	12465

Kaynak: 2013 TRT Faaliyet Raporu

Şekil 27. 2014 Yılı TRT Çocuk Yayınlarının Program Türlerine Göre Dağılımı (Dakika)



	Eğitim	Kültür	Drama	Müzik	Eğlence	Haber Prog.	Reklam	Diğer
Dış Kaynaklı Yapımlar	1384	7829	57655	0	0	0	0	0
Yerli Yapımlar	35350	95454	93894	1207	1973	5385	20211	9800

Kaynak: 2014 TRT Faaliyet Raporu

TRT Çocuk 'ta yayınlanan programların genelini yerli yapımlar oluşturmaktadır. 2013 yılında TRT Çocuk'ta yayınlanan yapımların %14,2'si dış kaynaklı yapımlardan oluşmaktayken; %85,8'i yerli yapımlardan oluşmuştur. 2014 yılında ise dış kaynaklı yapımların oranı, %20'ye çıkarken; yerli yapımların toplam programlara oranı %80'e düşmüştür.

2014 yılında TRT Çocuk kanalında yayınlanan yapımların %80'i yerli yapımlardan, %20'si ise yabancı yapımlardan oluşmuştur.

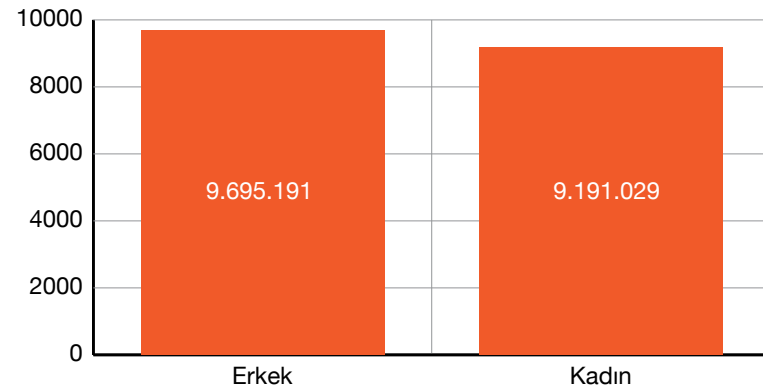
Ülkemizde uzun metraj animasyon filmleri ve çizgi dizilerin aksine animasyon stüdyolarının görsel efekt, reklam, tanıtım ve organizasyon gibi alanlarda daha çok animasyon ihraç ettikleri görülmektedir. Son üç yılda ise az da olsa birkaç yerli yapım çizgi dizinin ve uzun metrajlı animasyon filmin Orta Doğu ve bazı Avrupa ülkelerine ihraç edildiği bilinmektedir.

3.3.6. Animasyon ve Oyuncak Sektörü

Dünyada olduğu gibi ülkemizde de animasyon endüstrisi ile oyuncak sektörü iç içe geçmiş durumdadır. Çocuklar, hayranı oldukları çizgi film karakterlerinin oyuncaklarını satın almakta ve animasyon endüstrisi, doğrudan oyuncak sektörünü etkilemektedir. Ülkemizde 18 çizgi film kanalının sadece birkaçında yerli yapım çizgi diziler yayınlandığı düşünülürse, bu durumun oyuncak sektörünü de olumsuz bir şekilde etkilediği söylenebilir. Dünyada lisans haklarını elinde bulunduran birçok yabancı firma, çizgi karakteri oyuncaklarını ülkelere ihraç etme gücüne sahip olabilmektedir.

Ülkemiz, oyuncak sektörü için oldukça geniş bir pazara sahiptir. TÜİK'in 2015 verilerine göre; Türkiye'nin nüfusu 78.741.053 kişi olup bu nüfusun %24'ünü (18.886.220), 0-14 yaş arası kesim oluşturmaktadır.

Şekil 28. Türkiye'nin 0 – 14 Yaş Grubu Nüfusu



Pazarın geniş olması, oyuncak sektörüne hareketlilik kazandırmaktadır. Ülkemizde çocuk başına yıllık ortalama oyuncak tüketiminin \$40 ile \$120 arasında değiştiği düşünülmektedir. Önümüzdeki 5 yılda ise bu rakamın \$300-\$350 civarında olacağı tahmin edilmekte olup en fazla talep edilen ürünlerin genellikle çizgi film karakterleri ile bağlantılı ürünler olduğu gözlemlenmektedir. Sektörde ebeveynlerin çocukları için genellikle eğitici oyuncakları satın alma eğiliminde oldukları görülmektedir. Endüstride kız çocukları için bebek ve kırtasiye ürünlerine ilgi söz konusu iken, erkek çocukları için oyuncak arabalar ve dinozorlar ile ilgili ürünler daha çok talep edilmektedir. Uluslararası trendler ise tüm dünya markalarından oluşmaktadır. Oyuncak ürünleri; çoğunlukla oyuncak mağazalarında, yerel ve uluslararası marketlerde, alışveriş merkezleri ve kırtasiye dükkânlarında satın alınmaktadır. Oyuncak endüstrisinin %70'i ulusal şirketlerden oluşmakta iken; %30'u, yabancı şirketlerin hâkimiyeti altındadır. Satışların %5'i ise internet üzerinden gerçekleştirilmektedir.¹¹² Ulusal şirketlerin genel itibarıyla ithal oyuncakların satışını gerçekleştirdikleri göze çarpmaktadır.

Türkiye'de oyuncak sektörünün yıllık pazar hacmi, yaklaşık 1 milyar dolar civarındadır. 2012 yılı TÜİK verilerine göre, ithalat \$604.200.000, ihracat ise \$98.400.000'ı bulmaktadır. Türkiye'de oyuncak pazarının büyüme hızı %6'dır. Markalı oyuncaklarda ise bu oran %10'dur. Pazarın %80'i ithalatçı, %20'si ise imalatçılardan oluşturmaktadır. Türkiye'de sektör, son beş yılda 20 kat büyümüş olup bu eğilimine de devam etmektedir.¹¹³

¹¹² <http://www.kidsturkey.com/tr/turkiyede-oyuncak-sektoru>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

¹¹³ <http://www.kidsturkey.com/tr/turkiyede-oyuncak-sektoru>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

3.4. Türkiye'de Animasyon Eğitimi

Dünyada bir sanat ve eğitim alanı olarak kabul edilen animasyon ile ilgili etkili ve önemli yapımlar ortaya çıkmaktadır. Eğitim kurumlarında animasyon ile ilgili yeni teknikler denenmekte ve yeni özelliklere sahip farklı filmler ortaya çıkarılmaktadır. Türkiye'nin aksine gelişmiş ülkelerde okul öncesi ve ilköğretim döneminde çocuklara yönelik yaratıcılık ve sanat ile ilgili kurslarda Thaumatrope ve Phenakistoscope gibi araçların nasıl oluşturulduğu uygulamalı olarak gösterilmektedir. İlk ortaya çıktıklarında sihirli oyuncak olarak adlandırılan bu araçlar, çizgi film mantığının ve ilkelerinin temel düzeyde kavratılmasını sağlamaktadır. Ülkemizde ise okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim düzeyinde animasyon ile ilgili eğitim verilmesi veya bilgi aktarımı çok fazla söz konusu olmamaktadır. Resim gibi öğrencilerin yaratıcılıklarını gösterebilecekleri bir ders, birçok okul ve öğrenci tarafından ciddiye dahi alınmamaktadır.¹¹⁴



Eskişehir Anadolu Üniversitesi¹¹⁸

Ülkemizde son 30 yıllık süreçte animasyon ile ilgili eğitim programlarının yavaş yavaş oluşmaya ve yayılmaya başladığı göze çarpmaktadır. Akademik anlamda ise animasyon derslerinin ilk kez 1972 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Grafik Sanatlar Sinema ve TV Filmleri Atölyesinde Prof. Namık Bayık ve Prof. Vedat Ar tarafından verildiği görülmektedir. 1980'lerde Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Endüstriyel Sanatlar Yüksekokulu adını alan kurumda Emre Senan ve Tan Oral gibi sanatçı ve tasarımcılar, çizgi film dersleri vermeye devam etmiştir. 1984 yılında ise Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde, Grafik Bölümü son sınıfında çizgi film seçmeli ders olarak verilmeye başlanmıştır.¹¹⁵ Bu dönemde çizgi film eğitimi, sadece ders olarak verilmiş ve herhangi bir bölümün açılması söz konusu olmamıştır.¹¹⁶ 1990-1991 yılı eğitim öğretim yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesi'nde resmi olarak ülkemizin ilk animasyon bölümü kurulmuştur. Bu dönemde kurulan animasyon bölümünden ders alan Pınar Bektöre, bölüm ile görüşlerini şu şekilde özetlemektedir:¹¹⁷

"Eğitimimiz için gerekli olan ders programları Avrupa'da iki yıllık eğitim veren bazı kolejlerden alınmıştı. Bu sebeple Avrupa'ya yakın bir ülke olan Türkiye'de dört yıllık eğitim veren bir fakültenin olması Almanya, Fransa ve Polonya gibi ülkelere pek çok eğitimci bize seminerler vermeye geliyordu. Yaptığımız çalışmalar oldukça ilgilerini çekiyordu. Bize de Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Uygulamalı Endüstri Sanatları Yüksek Okulu'ndaki gibi hem piyasadan hem de okulumuzda Grafik Bölümü'nün

¹¹⁴ İbrahim Halil Türker, Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt/Vol. 1, Sayı/No:2, s.227-241.

¹¹⁵ Çiğdem UÇARCAN, a.g.e, s.20.

¹¹⁶ Bilişim Dergisi, 40.Sayı, 2012, s.94.

¹¹⁷ Çiğdem UÇARCAN, a.g.e, s.20.

¹¹⁸ <https://www.anadolu.edu.tr/kampuste-yasam/fotograf-galerisi/fotografarla-anadolu-universitesi>

son sınıfında animasyon eğitimi olarak eğitmen olan değerli çizerler ders verdiler. Tan Oral, Erim Gözen, Meral Erez, Cemal Erez gibi Türkiye’deki çizgi film sektörünün oluşmasında ön ayak olan üstatlar bize dersler verdi. Tam anlamıyla bir yandan usta-çırak eğitimi alırken bir yandan da sektörel bilgiler kazandık.”

Eskişehir Anadolu Üniversitesi’nin animasyon bölümü ile ilgili kuruluş amacı ve eğitim politikasına aşağıda yer verilmiştir.¹¹⁹

“Son yıllarda görsel iletişim sektöründe (özel televizyonlar, video, animasyon ve multimedya yapım şirketleri, reklam ajansları) ortaya çıkan çizgi film sanatçısı gereksinimini karşılamak amacıyla kurulmuştur. Günümüzde yeni teknolojilerin ortaya çıkmasıyla çizgi film sanatı, hemen hemen otomatik üretim sürecine dönüştüğünden temel ve türsel niteliğinde önemli değişiklikler olmuş ve bu sanat dalının hem görsel dil dağarcığı hem de kullanım alanları genişlemiştir. Bugün çizgi film sanatçısı için en önemli gelişme, çağımızın hızla değişen toplumu içerisinde kendisine “meslek” olarak yer bulmasıdır. Bölüm, bu alandaki sosyo-ekonomik örgütlenmeyi destekleyen bir tutumu benimsemiştir. Böylece Çizgi Film Bölümü, bu sanat dalının eğitimini vermenin yanında, onu bir meslek dalı hâline getirme sorumluluğunu da üstlenmiş bulunmaktadır. Dört yıllık eğitim sonunda, sinema dili, film, video, animasyon ve multimedya teknikleri öğretilerek reklam, sinema televizyon, multimedya ve eğitim sektörlerinin çeşitli dallarında görev yapacak ve bir tek konuda uzmanlaşmış sanatçı tipinden çok, hem kavramsal hem de teknik becerileri üstün, donanımlı sanatçı tipi yetiştirilmesi amaçlanmaktadır. Bu bölümden mezun olanlar; alanlarında araştırmacı olabildikleri gibi, video, animasyon, multimedya yapım şirketleri, reklam ajansları ve televizyon kurumlarında çalışabilirler.”

Eskişehir Anadolu Üniversitesi’nden sonra özellikle 2000’li yıllarda çeşitli üniversitelerde animasyon bölümleri kurulmaya başlanmıştır. Türkiye’de animasyon ile ilgili bölümü veya ders programı olan üniversite, yüksekokul ve meslek liselerin listesine aşağıda yer verilmiştir.

Tablo 17. Animasyon Bölümü Lisans Programları

Üniversite	Şehir
Anadolu Üniversitesi	Eskişehir
İpek Üniversitesi	Ankara
Dumlupınar Üniversitesi	Kütahya
Maltepe Üniversitesi	İstanbul
Marmara Üniversitesi	İstanbul
Yaşar Üniversitesi	İzmir
İstanbul Aydın Üniversitesi	İstanbul

Tablo 18. Animasyon Bölümü Meslek Yüksekokulları

Üniversite	Şehir
Adnan Menderes Üniversitesi – Söke MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Aydın
Bozok Üniversitesi – MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Yozgat
Mustafa Kemal Üniversitesi – Kırıkkhan MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Hatay
Erzincan Üniversitesi – Kemaliye Hacı Ali Akın MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Erzincan
Plato MYO	İstanbul
Amasya Üniversitesi – Tasarım MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Amasya
Sütçü İmam Üniversitesi – Teknik Bilimler MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Kahramanmaraş
İstanbul Gelişim Üniversitesi – MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	İstanbul
İstanbul Medipol Üniversitesi – MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	İstanbul
Ahi Evran Üniversitesi – Mucur MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Kırşehir
Çukurova Üniversitesi – Karaisalı MYO Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon	Adana

Tablo 19. Diğer Önemli Programlar

Meslek Yüksekokulu	Şehir
Dokuz Eylül Üniversitesi - Film Tasarımı Bölümü Canlandırma Film Tasarım ve Yönetimi	İzmir
Hacettepe Üniversitesi - Bilişim Enstitüsü	Ankara
İzmir Ekonomi Üniversitesi - Görsel İletişim Tasarımı Bölümü	İzmir
Osmangazi Üniversitesi - Sanat ve Tasarım Fakültesi	Eskişehir

¹¹⁹ <http://www.anadolu.edu.tr/akademik/enstituler/924/cizgi-film-animasyon-anasanat-dali/bolum-genel-bilgi>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

Ülkemizde animasyon alanında eğitim veren özel eğitim şirketleri de bulunmaktadır. Anima Okul, Grafi 3D, İkiTeknik Bilişim, Cave Camp Görsel Efekt ve Animasyon Merkezi ve 3D Akademi Animasyon ve Görsel Efekt Okulu bu alanda faaliyet gösteren işletmelerden bazılarıdır. Bu merkezlerde verilen eğitimler ise genel olarak şunlardır: Maya eğitimleri, grafik tasarım eğitimleri, mimari görselleştirme eğitimleri, 3D oyun tasarımı ve programlama eğitimleri, Zbrush eğitimleri, Solid Works eğitimleri, Cinema 4D eğitimleri ve diğer eğitimler.

3.5. Türkiye’de Animasyon Endüstrisinde Devlet Destekleri

Türkiye’de animasyon endüstrisinde yer alan işletmelerin yararlanabileceği farklı devlet destekleri bulunmaktadır. Bu destekleri sağlayan başlıca kurumlar; Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü, Bilim Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı, Ekonomi Bakanlığı, Türkiye İş Kurumu destekleri ve Teknoloji Geliştirme Bölgesi avantajlarıdır.

3.5.1. Kültür ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü

Kültür ve Turizm Bakanlığı’nın ana birimi olarak faaliyetlerini yürüten Sinema Genel Müdürlüğü’nün animasyon alanına yönelik desteklerinin başında film yapım desteği gelmektedir. Animasyon film yapmak isteyen proje sahipleri, Sinema Genel Müdürlüğü’ne başvuru yaparak projelerinin uygun bulunması halinde destek alabilmektedir.

Bakanlık tarafından verilen destekler incelendiğinde en son 2016-1 sayılı Sinema Destekleme Kurulu kararına göre,

51	Senaryo ve Diyalog Yazım Projesinin	585.500 TL
62	Belgesel Yapım Projesinin	3.838.500 TL
43	Kısa Film Yapım Projesinin	575.500 TL
4	Animasyon Film Yapım Projesinin	100.000 TL

olmak üzere toplam 160 projenin 5.099.500 TL desteklenmesine karar verilmiştir.

5228 sayılı kanuna göre çıkarılan 2005/13 sayılı “Kültürel Alandaki Destek (Sponsor) Faaliyetlerinin Teşvik Edilmesi Hakkında Genelge” çerçevesinde yapım projeleri ile kültürel ve sanatsal etkinlikler için sponsor desteği arayan kişi ve kurumlar aynı zamanda sponsorluk ile ilgili başvuru ve işlemlerini de Sinema Genel Müdürlüğü’ne yapabilmektedir. İlgili program kapsamında uzun metrajlı kurgu film yapım, belgesel film yapım, kısa film yapım, animasyon film yapım proje başvuruları değerlendirme kapsamına alınmaktadır.¹²⁰

Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından GENÇDES Programı kapsamında uzun ve kısa animasyon yapımları da desteklenebilmektedir. 2017 yılı için toplam ayrılan proje bütçesi yaklaşık 50 Milyon TL olmuştur.

¹²⁰ <http://www.sinema.gov.tr/TR,143936/kulturel-alandaki-destek-sponsor-faaliyetlerinin-tesvik-.html>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

3.5.2. TÜBİTAK

TÜBİTAK Bireysel Genç Girişim Programı, lisans programından en az 1 yıl içerisinde mezun olabilecek veya en son mezuniyet tarihi üzerinden 10 yıldan fazla süre geçmemiş, teknoloji ve yenilik odaklı fikir sahiplerinin başvuru yapabildiği bir destek programıdır. Program kapsamında 150.000 TL’ye kadar animasyon ve tasarım çalışmaları yürütmeyi planlayan girişimci adayları destek alabilmektedir.

TÜBİTAK Bireysel Genç Girişim Programı başvuru süreci 2 aşamadan oluşmaktadır. İlk aşamada başvurular, uygulayıcı kuruluşlara (Bazı Teknokent yönetici şirketleri, teknoloji transfer ofisleri vb.) yapılmakta olup bu adımı geçen girişimciler, TÜBİTAK’a destek başvuru yapabilmektedir.

En fazla 18 ay boyunca destek sağlanabilecek program kapsamında girişimciler, iş planlarının başarıyla tamamlanması sonrasında TÜBİTAK’ın 1507 KOBİ Ar-Ge Başlangıç Destek Programı’na da başvuru yapabilmektedir.

3.5.3. Ekonomi Bakanlığı

Ekonomi Bakanlığı’nın animasyon film endüstrisine yönelik destek programlarının yasal dayanağını, 2015-8 sayılı Döviz Kazandırıcı Hizmet Ticaretinin Desteklenmesi Hakkında Karar oluşturmaktadır. İlgili kararın 4 üncü maddesinin (ğ) bendinde yer alan film tanımı,

“Tamamı veya belirli bir kısmı Türkiye’de çekilmiş/üretilmiş olan sinema, belgesel, televizyon dizisi, animasyon ve program formatı” şeklinde ifade edilmiştir.

Bu sebeple, ilgili kararda geçen film ifadesinden animasyon filmlerin de anlaşılması gerektiği ortaya çıkmaktadır. Ekonomi Bakanlığı tarafından animasyon endüstrisine yönelik verilen başlıca destekler şunlardır:¹²²

- Ürün-Hizmet Tescil Desteği
- Marka Yurt Dışı Tescil ve Korunma Desteği
- Rapor ve Yurt Dışı Şirket Alımına Yönelik Danışmanlık Desteği
- Belgelendirme Desteği
- Reklam, Tanıtım ve Pazarlama Desteği
- Yurt Dışı Birim Desteği
- Danışmanlık Desteği
- Film Yurt Dışı Pazarlama Desteği
- Film Reklam Desteği

¹²¹ <http://sagm.sanayi.gov.tr/ServiceDetails.aspx?dataID=217>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

¹²² 2015-8 sayılı Döviz Kazandırıcı Hizmet Ticaretinin Desteklenmesi Hakkında Karar.

- Film Platosu-Stüdyosu Kullanım Gideri Desteği
- Bireysel Fuar Katılım Desteği

Bu destek programlarından faydalanmak isteyen animasyon stüdyoları, ilgili kararı detaylı bir şekilde inceleyerek, gerekli başvuru evrakları ile birlikte Ekonomi Bakanlığı'na müracaat etmeleri gerekmektedir.

3.5.4. Teknoloji Geliştirme Bölgeleri

26.06.2001 tarih ve 4691 sayılı Teknoloji Geliştirme Bölgeleri Kanunu kapsamında Teknoloji Geliştirme Bölgesi; "Yüksek/ileri teknoloji kullanan ya da yeni teknolojilere yönelik firmaların, belirli bir üniversite veya yüksek teknoloji enstitüsü ya da AR-GE merkez veya enstitüsünün olanaklarından yararlanarak teknoloji veya yazılım ürettikleri/geliştirdikleri, teknolojik bir buluşu ticari bir ürün, yöntem veya hizmet haline dönüştürmek için faaliyet gösterdikleri ve bu yolla bölgenin kalkınmasına katkıda bulundukları, aynı üniversite, yüksek teknoloji enstitüsü ya da AR-GE merkez veya enstitüsü alanı içinde veya yakınında; akademik, ekonomik ve sosyal yapının bütünleştiği siteyi veya bu özelliklere sahip teknoparkı" şeklinde ifade edilmektedir. Kanuna uygun Teknopark'larda faaliyet gösteren gelir veya kurumlar vergisi mükellefleri ise bu kanunun sağladığı tüm muafiyet ve desteklerden faydalanabilmektedir. Buna göre, bölgede faaliyet gösteren gelir ve kurumlar vergisi mükelleflerinin bölgedeki yazılım, tasarım ve Ar-Ge faaliyetlerinden elde ettikleri kazançları 31.12.2023 tarihine kadar gelir ve kurumlar vergisinden müstesnadır. Buna ek olarak; bölgede çalışan, Ar-Ge, tasarım ve destek personelinin bu görevleri ile ilgili ücretleri, 31.12.2023 tarihine kadar her türlü vergiden müstesnadır. Ancak gelir vergisi stopajı ve sigorta primi işveren hissesine ilişkin teşviklerden yararlanacak olan destek personeli sayısı, Ar-Ge ve tasarım personeli sayısının yüzde onunu aşamaz. Son olarak, 31.12.2023 tarihine kadar uygulanmak üzere, Bölgede faaliyette bulunanlara Bakanlık tarafından uygun görülen alanlarda gerçekleştirecekleri projelerinin finansmanında kullanılmak üzere gelir ve kurumlar vergisi mükellefleri tarafından sağlanan sermaye destekleri, beyan edilen gelirin veya kurum kazancının yüzde onunu ve öz sermayenin yüzde yirmisini aşmamak üzere, 31.12.1960 tarihli ve 193 sayılı Gelir Vergisi Kanununun 89 uncu maddesi uyarınca ticari kazancın ve 13.6.2006 tarihli ve 5520 sayılı Kurumlar Vergisi Kanunu'nun 10 uncu maddesine göre kurum kazancının tespitinde indirim konusu yapılır. İndirim konusu yapılacak tutar, yıllık olarak 500.000 Türk lirasını aşamaz.

Animasyon sektöründe faaliyette bulunan işletmeler, başvuru dosyaları ile birlikte Teknopark'lara başvurabilmekte; başvurularının Teknopark yönetici şirketi tarafından onaylanması halinde ise bu bölgelerde faaliyetlerine başlayarak destek ve teşviklerden faydalanabilmektedir.

3.5.5. Türkiye İş Kurumu

İşgücü piyasası ihtiyaçları doğrultusunda; iş ve işçi bulmaya aracılık hizmetini etkin bir şekilde sunmak, işgücünün istihdam edilebilirliğini artırmaya yönelik aktif programlar yoluyla istihdamı kolaylaştırmak, korumak, geliştirmek, çeşitlendirmek ve işini kaybedenlere geçici bir süre gelir desteği sağlama misyonuna sahip Türkiye İş Kurumu'nun işletmelere sağladığı çeşitli teşvikler söz konusudur. Animasyon sektöründe faaliyet gösteren işletmeler de gerekli koşulları sağlamaları halinde aşağıda yer verilen teşvik mekanizmalarından faydalanmaları söz konusudur.

- İşsizlik Ödeneği Alanların İstihdamı Teşviki
- Kadın, Genç ve Mesleki Yeterlilik Teşviki
- İşbaşı Eğitim Programları Teşviki

Özellikle bir mesleği işin başında uygulayarak öğretmeyi amaçlayan İşbaşı Eğitim Programı, işsiz ve öğrencilerin mesleki deneyim ve tecrübe kazanmalarını sağlayan geliştirilmiş bir program olması sebebiyle animasyon sektörü için önemli katkı sağlayabilecek bir destek mekanizması olarak düşünülmelidir.

3.5.6. 5746 Sayılı Ar-Ge ve Tasarım Faaliyetlerinin Desteklenmesi Hakkında Kanun

5746 sayılı Kanunun temel amacı;

"Ar-Ge, yenilik ve tasarım yoluyla ülke ekonomisinin uluslararası düzeyde rekabet edebilir bir yapıya kavuşturulması için teknolojik bilgi üretilmesini, üründe ve üretim süreçlerinde yenilik yapılmasını, ürün kalitesi ve standardının yükseltilmesini, verimliliğin artırılmasını, üretim maliyetlerinin düşürülmesini, teknolojik bilginin ticarileştirilmesini, rekabet öncesi işbirliklerinin geliştirilmesini, teknoloji yoğun üretim, girişimcilik ve bu alanlara yönelik yatırımlar ile Ar-Ge'ye, yeniliğe ve tasarıma yönelik doğrudan yabancı sermaye yatırımlarının ülkeye girişinin hızlandırılmasını, Ar-Ge ve tasarım personeli ve nitelikli işgücü istihdamının artırılmasını desteklemek ve teşvik etmektir." şeklinde ifade edilmiştir.

Tasarım faaliyeti tanımına uygun animasyon faaliyetleri de 5746 sayılı kanun kapsamda değerlendirilmektedir. Bu sebeple, stüdyolar organizasyon yapısı içerisinde ayrı bir birim şeklinde örgütlenmiş ve en az on tam zaman eşdeğer tasarım personeli istihdam eden tasarım merkezi kurabilirler ve ilgili kanun kapsamında indirim, istisna, destek ve teşvik unsurlarından faydalanabilirler.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ESKİŞEHİR'DE
ANİMASYON
ENDÜSTRİSİ

Türkiye'deki mevcut animasyon endüstrisinin küresel pazarda önemli bir konuma gelmesine katkı sağlayabilecek illerden birisi olan Eskişehir, animasyon endüstrisinde önemli bir potansiyele ve konuma sahiptir. Bu potansiyeli ortaya çıkaran en önemli nedenlerin başında ise Eskişehir Anadolu Üniversitesi gelmektedir. Türkiye'nin lisans düzeyinde ilk animasyon bölümüne sahip olan Eskişehir Anadolu Üniversitesi, yaklaşık 26 yıldır endüstriye nitelikli işgücü sağlamaktadır. Eskişehir'in ülkemizin yanı sıra dünya animasyon endüstrisine olan katkısı da yadsınmamalıdır. Konumu ve sahip olduğu eğitim geleneği sayesinde animasyonda endüstriyel ekosistemi işgücü bağlamında içinde barındıran Eskişehir'de, mevcut duruma ve geleceğe yönelik yapılacak olan araştırma, çalışma ve yatırımlar endüstriye hiç kuşkusuz ivme kazandıracaktır.

4.1. Eskişehir Hakkında Genel Bilgiler

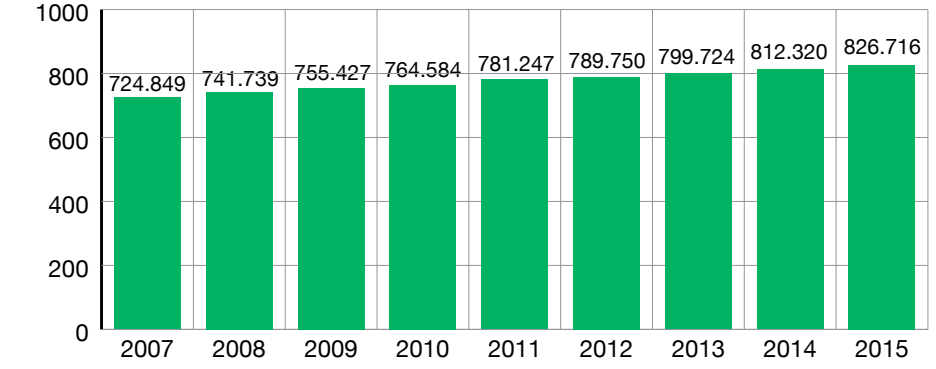
Eskişehir, Türkiye'nin kent ve yaşam kalitesi en yüksek illerinden birisi olarak değerlendirilmektedir. Eskişehir'in İstanbul, Bursa ve Ankara illeri arasında kalan bir bölgede yer alması, özellikle konum açısından oldukça dikkat çekicidir. Eskişehir'in ikisi merkez ilçe olmak üzere toplam 14 ilçesi bulunmaktadır.



İstanbul ile Ankara arasında yer alan Eskişehir, ulaşım açısından oldukça elverişli bir konuma sahiptir. Yüksek hızlı tren (YHT) sayesinde Eskişehir'den İstanbul ve Ankara'ya sadece birkaç saat içerisinde ulaşılabilir.

Eskişehir il nüfusu, 2015 yılı itibarıyla 826.716'dır.

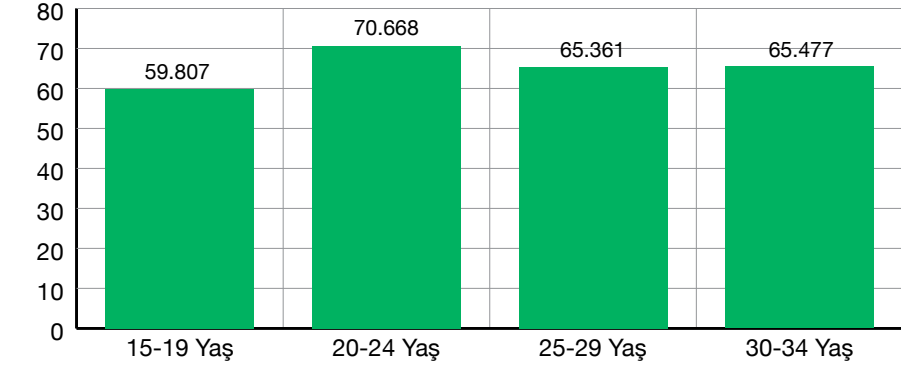
Şekil 29. Yıllar İtibarıyla Eskişehir İli Nüfus Sayıları



Kaynak: TÜİK

Eskişehir, oldukça genç bir nüfusa sahiptir.

Şekil 30. 2015 yılı Eskişehir'in Genç Nüfus Sayıları



Kaynak: TÜİK

Türkiye'nin en gelişmiş büyükşehirlerinden birisi olan ve yaşanabilir kentler sıralamasında kültür-sanat alanında birinci sırada bulunan Eskişehir; eğitim, sağlık, ulaşım ve sosyal hayat olanaklar bakımından diğer illere kıyasla önemli avantajlara sahip bir yerleşim merkezidir.¹²³ CNBC-E Business dergisinin yapmış olduğu araştırmaya göre, Eskişehir'in çeşitli alanlara göre yaşanabilirlik karnesi Tablo 21'de sunulmuştur.

¹²³ CNBCE Business Dergisi, <http://www.hurriyet.com.tr/ankara-yine-en-yasanabilir-cikti-istanbul-6-nci-oldu-18622312>

Tablo 20. Eskişehir'in Yaşanabilirlik Karnesi

Eskişehir – CNBC-E Business Yaşanabilirlik Karnesi					
Alan	Kültür-Sanat	Eğitim	Sağlık	Ekonomi	Genel
Sıralama	1	4	9	10	3

Kaynak: CNBC-E Business Dergisi

Son yıllarda Eskişehir'in sosyo-ekonomik yaşamda hızlı bir gelişme göstermiş olduğu ifade edilmektedir. Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı kapsamında hazırlanan İnsani Gelişmişlik Raporu'nda Eskişehir, beşeri gelişmişlik ve yaşanabilir kentler düzeyi bakımından 3 üncü sırada yer almıştır.¹²⁴



Eskişehir

Uluslararası Rekabet Araştırmaları Kurumu (URAK) tarafından ve Deloitte Türkiye desteği ile gerçekleştirilen “İller arası Rekabetçilik Endeksi” çalışmasında Eskişehir'in Türkiye'nin en rekabetçi 6 ıncı ili olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmanın beşeri sermaye ve yaşam kalitesi alt endeksine göre ise Eskişehir, Türkiye genelinde 3 üncü sırada yer almıştır. Bu endekste Eskişehir, değişken bazlı olarak “İldeki Bir Yüksek Öğrenim Programından Mezun Olan Kişi Sayısı” bakımından 1 inci sırada yer almış olup, “Kişi Başına Düşen Öğretim Üyesi Sayısı” bakımından ise 2 inci sırada kendisine yer bulmuştur.¹²⁵

¹²⁴ Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı, <http://www.tr.undp.org/content/turkey/tr/home/library.html>

¹²⁵ İllerarası Rekabetçilik Endeksi, http://www.mirket.net/urak/wp-content/uploads/2014/04/URAK_İllerarasıRekabetçilikendeksi2009-2010.pdf

Tablo 21. İller arası Rekabetçilik Endeksi – Eskişehir

Eskişehir - “İller arası Rekabetçilik Endeksi” - URAK & Deloitte Türkiye				
Alan	İldeki Bir Yüksek Öğrenim Programından Mezun Olan Kişi Sayısı Alt Endeksi	Kişi Başına Düşen Öğretim Üyesi Sayısı Alt Endeksi	Beşeri Sermaye ve Yaşam Endeksi	Genel
Sıralama	1	2	3	6

Ekonomi ve Dış Politika Araştırmalar Merkezi (EDAM) ile Deloitte Türkiye tarafından ortaklaşa gerçekleştirilen ve 2009 yılında yayınlanan “Türkiye İçin Bir Rekabet Endeksi” çalışmasında Eskişehir, tüm iller arasında rekabet endeksi sıralamasına göre 5 inci sırada yer almıştır. Aynı çalışmanın alt başlığı olan “İnsani Sermaye Endeksi” ne göre ise Eskişehir, 1 inci sırada olup yaratıcı sermaye bakımından ise 3 üncü sırada yer almıştır.¹²⁶

Tablo 22. Türkiye için Bir Rekabet Endeksi-Eskişehir

Eskişehir – CNBC-E Business Yaşanabilirlik Karnesi			
Alan	Yaratıcı Sermaye Endeksi	İnsani Sermaye Endeksi	Genel
Sıralama	3	1	5

Eskişehir, %100'lük şehirleşme oranı ile ülkemizin şehirleşme bakımından en önde gelen illeri arasındadır.¹²⁷ Şehir, üniversite mezunlarının genel nüfusa oranı bakımından %13,6 ile Türkiye ortalamasının üzerinde bulunmaktadır.¹²⁸ Kent genelinde 27 adet sinema, 11 adet tiyatro salonu bulunmaktadır.¹²⁹ Her yıl ise klasik müzik, tiyatro, caz gibi sanatın farklı alanlarından oluşan faaliyetlerin yer aldığı Uluslararası Eskişehir Festivali ile Uluslararası Sinema Günleri temalı etkinlikler gerçekleştirilmektedir.

¹²⁶ Türkiye İçin Bir Rekabet Endeksi, <http://edam.org.tr/document/trkiye%20icin%20bir%20rekabet%20endeksi.pdf>

¹²⁷ Türkiye İstatistik Kurumu

¹²⁸ Türkiye İstatistik Kurumu

¹²⁹ Türkiye İstatistik Kurumu

4.2. Eskişehir’de Animasyon Endüstrisi

Eskişehir, İstanbul ve Ankara’dan sonra Türkiye’nin animasyon alanında en önemli şehirlerinden birisi olarak değerlendirilmektedir. Animasyon endüstrisi düşünüldüğünde, ilde en fazla ön plana çıkan kurumun Eskişehir Anadolu Üniversitesi olduğunu söylemek mümkündür. Son 30 yıldır animasyona yönelik çalışma yürüten ve bu alanda bir geleneğin temsilcisi olan Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Türkiye’de animasyon ile ilgili ilk akla gelen kurumdur. Fakat tüm endüstriye nitelikli işgücü sağlama görevini başarıyla yürüten Eskişehir’de stüdyo sayısı, İstanbul ve Ankara’ya kıyasla oldukça azdır. Buna karşılık, şehirde çok sayıda freelancer çalışanın ve animasyon konusunda söz sahibi akademisyenlerin ikamet ettiği bilinmektedir. Son olarak, 2015 yılında Eskişehir Anadolu Üniversitesi bünyesinde sektörün ihtiyaçlarına yönelik kurulan Animasyon Ar-Ge Merkezinin de endüstriyel anlamda şehrin animasyon potansiyeline güç kattığını söylemek mümkündür.

4.2.1. Kurumsal Yapı

Eskişehir’de animasyon endüstrini doğrudan ilgilendiren çeşitli kurum ve kuruluşlar bulunmaktadır. Bunlar; Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı ve Teknoloji Geliştirme Bölgesi’dir.

4.2.1.1. Eskişehir Anadolu Üniversitesi

1958 yılında Eskişehir’de kurulan Anadolu Üniversitesi; 14 fakülte, 7 enstitü, 1 devlet konservatuvarı, 36 araştırma merkezi, 3 yüksekokul ve 4 meslek yüksekokulundan oluşmaktadır.

Tablo 23. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Birim Sayıları

Anadolu Üniversitesi						
Birim	Fakülte	Enstitü	Devlet Konservatuvarı	Araştırma Merkezi	Yüksekokul	Meslek Yüksekokulu
Birim Sayısı	14	7	1	36	3	4

Eskişehir Animasyon Endüstrisinin Genel Özeti

- Eskişehir Anadolu Üniversitesi sektör için önemli bir role sahiptir.
- Stüdyo sayısı 4’tür.
- 2015 yılında istihdam edilen kişi sayısı 39’dur.
- Şehirde freelancer takımları bulunmaktadır.
- Eskişehir Anadolu Üniversitesi bünyesinde Animasyon Ar-Ge Merkezi kurulmuştur.
- Ege ile Gaga, Pepe, Maysa ve Bulut gibi birçok önemli proje Eskişehir’de üretilmiştir.

Üniversite, 29.086’sı fakültelerde, 996.794’ü ise açık öğretimde olmak üzere toplam 1.025.880 öğrenciye sahiptir.

Tablo 24. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Öğrenci Sayıları

Anadolu Üniversitesi Öğrenci Sayıları			
	Fakülte	Açık Öğretim	Toplam
Öğrenci Sayısı	29.086	996.794	1.025.880

Eskişehir Anadolu Üniversitesi’nde ilk animasyon dersi, 1984 yılında Grafik Tasarım Bölümü’nde açılmıştır. 1990 yılında ise Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde Animasyon Bölümü kurulmuştur. Günümüz itibarıyla Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü’ne Doç. Dr. Fethi Kaba başkanlık etmektedir.

Bölümün temel amacı; reklam, sinema, televizyon, multimedya ve eğitim alanlarının çeşitli dallarında görev yapabilen ve tek bir konuda uzmanlaşmış sanatçı tipinden ziyade hem kavramsal hem de teknik becerileri üstün olan, alanında donanımlı sanatçılar yetiştirmektir.¹³⁰ Doç. Dr. Fethi Kaba’ya göre animasyon sanatçılığı, hızla değişen ve gelişen toplum yapısı ile beraber günümüzde bir “meslek dalı” olarak görülebilmektedir. Bu bağlamda, animasyon bölümü, animasyon endüstrisinde sosyo-ekonomik anlamda örgütlenmeye katkıda bulunmayı kendisine hedef olarak belirlemiş ve eğitim vermenin yanında, böyle bir sanat dalını bir meslek dalı hâline getirme sorumluluğunu da üstlenmiştir.¹³¹ Bölümün temel kazanımlarına aşağıda maddeler halinde değinilmiştir.

Animasyon alanında kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahip olabilmek.

Animasyon ait bilgi ve becerileri sanatta ve sektörde kullanabilmek.

Animasyon alanında araştırma, gözlem-deneyimleme, değerlendirme becerisi geliştirebilmek

Animasyon yapım sürecini tasarlamak , uygulamak ve sunabilmek.

Animasyon üretim sürecinde ekip üyesi olup sorumluluk alabilmek.

Animasyon üretiminde sorumluluğu altında çalışanları yönetebilmek, onlara liderlik yapabilmek.

Animasyon ile ilgili çalışmalarını edindiği bilgi ve beceriler çerçevesinde değerlendirebilmek.

Animasyon alanında öğrenme gereksinimlerini tanımlayabilmek ve öğrenmeyi yönetebilmek.

Animasyon alanındaki bilimsel ve sanatsal çalışmalara katılarak ilgili kuruluşlarla iletişime geçebilmek.

Animasyon alanındaki bilgi ve becerilerini paylaşabilmek.

Animasyon alanında kullanılan her türlü teknik araç-gereç ve bilgisayar yazılımları ile birlikte genel bilişim ve iletişim teknolojilerini ileri düzeyde kullanabilmek.

Animasyon alanında etik değerlere sahip olabilmek.

Evrensel değerler konusunda yeterli bilince sahip olabilmek.

¹³⁰ Doç. Dr. Fethi Kaba – Anadolu Üniversitesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü Başkanı

¹³¹ Doç. Dr. Fethi Kaba – Anadolu Üniversitesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü Başkanı

1990 yılında bölümün dersleri, geleneksel animasyon üzerine yapılandırılrsa da 1992 yılından sonra bilgisayar animasyonuna yönelik dersler de eğitim programına entegre edilmiştir. Günümüz itibariyle bölümde sinema dili, film, video ve animasyon teknikleri konularına yönelik dersler yer almaktadır. Geleneksel çizgi film teknikleri ve 3 boyutlu bilgisayar animasyon dersleri temel olarak verilmektedir. Ayrıca bölümde sinema dersleri ve diğer seçmeli dersler de bulunmaktadır. Bu dersler, öğrencilerin animasyon alanında gelişimini tamamlayabilecek bir formatta planlanmıştır.

Tablo 25. Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü Öğrenci Sayıları

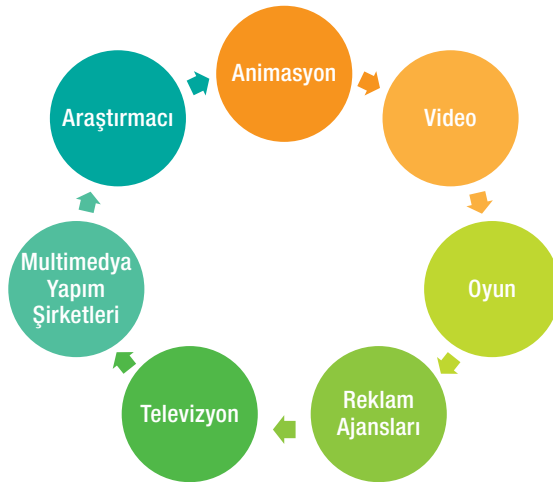
Mezun Sayısı	Mevcut Öğrenci Sayısı
329	179

Kaynak: Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Bilgi Erişim Tarihi: Mart /2016

2016 yılı itibariyle Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü'nden 329 kişi mezun olmuştur. Mevcut öğrenci sayısı ise 179'dur.¹³² Ayrıca, üniversitede yüksek lisans düzeyinde Animasyon Ana Sanat Dalı da mevcuttur.

Animasyon bölümü mezunları, Şekil 31'de yer alan alanlarda istihdam edilebilmektedir.

Şekil 31. Animasyon Mezunlarının İstihdam Edildikleri Alanlar



¹³² Anadolu Üniversitesi

Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümünden tamamlayan birçok mezunun Türkiye'nin ve dünyanın önde gelen animasyon stüdyolarında başarılı iş ve projelere imza attıkları görülmektedir. Kaan Kayımoğlu, bu mezunlardan bir tanesidir. San Francisco'da çalışmalarını yürüten Kayımoğlu; Zynga ve Activision gibi dünya çapındaki oyun firmalarında görev almıştır. Ayrıca Finding Nemo ve Tangled gibi önemli animasyon filmlerine ait oyunlarda animatör olarak çalışmıştır.

Onur Şentürk, uluslararası alanda başarılı bir animatör olarak yer almaktadır. Başlıca çalışmaları; The Girl with The Dragon Tatoo Film Jeneriği, Amnecy International Pens Filmi, Asics Reklam Filmi, Algida Reklam Filmleri'dir. Candaş Şişman ve Deniz Kader, sergi düzenlemeleri ve video çalışmaları yapmaktadırlar. "Haydarpaşa-Yekpare Projection Mapping" projesi önemli çalışmalarından birisidir. Çalışmalarını İngiltere'de sürdüren Kubilay Kocaoğlu ise Avengers, Gravity, Wrath of the Titans, Guardians of the Galaxy ve Sherlock Holmes filmleri için animasyonlar yapmıştır. Yıldırım Çınar ve Mahmud Asrar, USA DC ve Marvel Comics'te Superman, Avengers, Iron Man vb. karakterlerin çizgi roman çalışmalarını yapmaktadır. Ahmet Tabak, Kötü Kedi Şerafettin isimli sinema filminde baş animatör olarak görev yapmıştır. Ayrıca birçok reklam filminde de çalışmalarını sürdürmektedir. Turgut Akaçık, Arçelik Çelik karakterinin animasyonlarını uzun süre yaptıktan sonra, reklam yönetmeni olarak çalışmalarına devam etmektedir. Akaçık'ın Don't Go isimli kısa film çalışması, Annecy Animasyon Film Festivali'nde iki ödül alarak çok büyük bir başarı elde etmiştir.



Kaan Kayımoğlu¹³³

Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü haricinde Eskişehir'de animasyon endüstrisine katkı sağlayabilecek diğer bir yapı da Ar-Ge ve İnovasyon Koordinasyon Birimi Teknoloji Transfer Ofisi'dir. Kısa adı ARİNKOM TTO olan ofis, 2014 yılı Ocak ayından itibaren Eskişehir Anadolu Üniversitesi bünyesinde faaliyetlerine devam etmektedir. ARİNKOM TTO'nun temel amacı;

"Eskişehir ve bölgesindeki araştırma, teknoloji geliştirme, inovasyon ve teknoloji tabanlı girişimcilik faaliyetlerine ivme kazandırmak ve bağlı olduğu Anadolu Üniversitesi'nin teknoloji transfer ve bilginin ticarileşme potansiyelinin bölge, ülke ve dünya yararına en iyi şekilde kullanılmasını sağlamaktır." şeklinde belirtilmiştir.¹³⁴

¹³³ <http://www.galeridiani.com/galeri/detay/kaan-kayimoglu-my-people-resim-sergisi/3>, Erişim Tarihi: 02.08.2016

¹³⁴ <http://arinkom.anadolu.edu.tr/hakkimizda.php?tab=kimdir>, Erişim Tarihi: 29.06.2016

Temel faaliyet alanları ise şu şekilde sıralanabilir:¹³⁵

Proje Bilgilendirme ve Destek Hizmetleri

- Üniversite-Sektör İş Birliği Hizmetleri
- Fikri Hak Süreçleri için Destek Hizmetleri
- Teknoloji Değerlendirme Hizmetleri
- Teknogirişim ve Sermaye Desteklerine Erişim ve Bilgilendirme Hizmetleri
- Proje Tabanlı Staj (PTS) Hizmetleri
- Hukuksal Danışmanlık ve Sözleşme Yönetimi Hizmetleri

Eskişehir’de animasyon endüstrisinde yer alan veya alması muhtemel stüdyoların yukarıda yer alan hizmetlerden yararlanabilmeleri mümkündür.

4.2.1.2. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi; tıp, mühendislik, mimarlık ve fen edebiyat fakültelerinin Anadolu Üniversitesi’nden ayrılmasıyla kurulmuştur. Kuruluşu 1970 yılına dayanmakta olup toplam 29.822 öğrencisi bulunmaktadır. Üniversitede 10 fakülte, 5 enstitü, 26 araştırma merkezi, 1 yüksekokul ve 4 meslek yüksekokulu yer almaktadır.¹³⁶

Tablo 26. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Öğrenci Sayıları

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Öğrenci Sayıları		
	Fakülte	Toplam
Öğrenci Sayısı	29.822	29.822

Kaynak: ÖSYM, YÖK, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Tablo 27. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Birim Sayıları

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Birim Sayıları					
Birim	Fakülte	Enstitü	Araştırma Merkezi	Yüksekokul	Meslek Yüksekokulu
Birim Sayısı	10	5	26	1	4

Kaynak: ÖSYM, YÖK, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

¹³⁵ <http://arinkom.anadolu.edu.tr/hakkimizda.php?tab=neyapar>, Erişim Tarihi: 29.06.2016

¹³⁶ ÖSYM, YÖK, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Eskişehir Osmangazi Üniversitesi’nde yer alan fakültelerden biri olan Sanat ve Tasarım Fakültesi, 2009 yılında kurulmuştur. Fakülte bünyesinde yer alan başlıca bölümler şunlardır: Görsel Sanatlar, Görsel İletişim Tasarımı, Endüstri Ürünleri Tasarımı ve Moda ve Tekstil Tasarımı.

Sanat ve Tasarım Fakültesi’nin doğrudan olmasa da Eskişehir animasyon endüstrisi ile ilişkili olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır. Fakültenin vizyonu, ulusal ve uluslararası düzeyde yarışabilecek sanatçılar ve tasarımcılar yetiştirmek olarak ifade edilmiştir. Bu vizyon doğrultusunda görevleri ise şu şekilde belirlenmiştir:

- Sanat ve tasarım konularında kuramsal ve uygulamalı eğitim vermek,
- Öğretimde geleneksel ve modern araç ve gereçleri kullanmak,
- Sezgi, kavrama ve sunum tekniklerini geliştirmek,
- Sanatçı ve tasarımcı gücün açığa çıkacağı imkân ve fırsatlar oluşturmak,
- Sanat ve tasarımın tüm canlılar için olduğunu vurgulamaktır.

Animasyon endüstrisini ilgilendiren diğer bir yapı ise Eskişehir Osmangazi Üniversitesi bünyesinde yer alan Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Teknoloji Transfer Ofisi Uygulama ve Araştırma Merkezi’dir. Kısa adı ETTOM olan merkez, 2015 yılı Şubat ayı itibarıyla faaliyetlerine başlamıştır. Ulusal ve uluslararası finansal destek programlarından yararlanılması, üretilen bilginin topluma yayılması ve ticari ürüne dönüştürülmesi, fikri ve sınai mülkiyet haklarının yönetilmesi ve akademik girişimciliğin teşvik edilmesi yönünde evrensel yaklaşımlar izlenerek ekonomik ve toplumsal gelişmeye katkıda bulunulması ETTOM’un temel amaçları olarak benimsenmiştir.¹³⁷

ETTOM, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi akademisyenlerine, öğrencilerine ve diğer özel-kamu kurum ve kuruluşlarına aşağıdaki konularda hizmet verebilmektedir.

- Tanıtım ve Farkındalık
- Eğitim ve Danışmanlık
- Proje Yönetimi
- Finansal Kaynaklara Erişim
- Problem Çözme
- Fikri Mülkiyet Hakları
- Lisanslama
- Ticarileştirme
- Girişimcilik
- İşbirliği ve Koordinasyon

Eskişehir’de animasyon endüstrisinde yer alan veya yer alması muhtemel olan animasyon stüdyolarının ETTOM imkânlarından faydalanmaları mümkün olabilmektedir.

¹³⁷ <http://ettom.ogu.edu.tr/>, Erişim Tarihi: 29.06.2016

4.2.1.3. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)

Kuruluş amacı doğrultusunda TR41 Bölgesinde gelişen ve potansiyeli olan sektörlerle destek veren BEBKA, Türkiye’de animasyon sektörünün ulusal ve uluslararası tanınırlığını artırma ve Eskişehir’in Türkiye’nin animasyon merkezi olma hedefine katkı sağlama amacıyla son iki yıldır birçok faaliyet gerçekleştirmektedir. 2015 yılında düzenlenen 1. Anadolu Animasyon Festivali ile 2016 yılında düzenlenen 2. Anadolu Animasyon ve Dijital İşlet Festivali, endüstriyel oyuncuların bir araya getirilmesi açısından BEBKA’nın en dikkat çekici etkinlikleri olmuştur. Ayrıca Ajans, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Animasyon Bölümü bünyesinde kurulan Animasyon Ar-Ge Merkezi Projesi’ne yaklaşık 1 Milyon TL mali destek sağlamıştır. Yine sektöre destek olma adına 2016 yılı Mart ayında Eskişehir’de Animasyon Sektör Buluşması etkinliği düzenleyerek sektörün sorunlarına ve gelişimine yönelik geniş kapsamlı bir çalıştay faaliyeti gerçekleştirilmiştir. 2015 yılı Aralık ayından itibaren ise yaklaşık 30 animasyon stüdyosu ve yaklaşık 15 tane freelancer olarak çalışan animatör ile yüz yüze görüşülmüştür. En son ise 2016 yılı Haziran ayında Fransa’nın Annecy kentinde gerçekleştirilen ve dünyanın en önemli animasyon festivali olarak kabul edilen Uluslararası Animasyon Film Festivali’nde stant açmış ve festivalde “Anatolia Animation / Turkey-Eskişehir” konsepti ile Türkiye animasyon endüstrisinin tanıtımını gerçekleştirmiştir. BEBKA’nın animasyon endüstrisine dair tüm bu çalışmalarının temel amacı; ülkemizin animasyon sektöründeki altyapı olanaklarını ve insan kaynağını geliştirmek, sektörde girişimcilik kültürünü ve rekabetçiliği artırmak ve Eskişehir’in Türkiye’de animasyon üssü olma hedefine katkı sağlayarak küresel animasyon pazarından ülkemizin pay almasını sağlamaktır.

• 1. Anadolu Animasyon Festivali

Anadolu Çizgi Film Festivali, 2015 yılında Eskişehir Anemon Otel’de düzenlenmiştir. Festival kapsamında oyunlaştırma tekniği konusunda uzman Dr. Florian Stadlbauer, En İyi Kısa Film-Animasyon dalında Oscar ödüllü “Oktapodi” filminin yapımcısı olan Emud Mokhberi, Anima İstanbul’un CEO’su Mehmet Kurtuluş, Düşyeri kurucusu Ayşe Şule Bilgiç, birçok uluslararası işe imza atan ve çeşitli ödüllerin sahibi olan Onur Şentürk ve daha birçok değerli isim, bilgi ve tecrübelerini katılımcılar ile paylaşmıştır. Festival kapsamında çeşitli workshop, sergi vb. çalışma ve etkinlikler de söz konusu olmuştur. Festivale gerek profesyonel gerekse öğrenci düzeyinde yaklaşık 700 katılımcı katılmıştır.

Festival kapsamında 1. Anadolu Çizgi Film Animasyon Yarışması da düzenlenmiştir. Yarışmaya 45 animasyon filminin başvurusu yapılmış ve Serdar Koçak’ın Rest isimli filmi birinci olmuştur. Koçak, aynı zamanda 20 Bin TL’lik ödüle hak kazanmıştır. Yarışmada ikincilik ödülü, Murat Kılıç’ın Oksijen isimli çalışmasına giderken; Kılıç, 10 Bin TL’lik ödüle layık görülmüştür. Yarışmanın üçüncüsü, Durak isimli filmiyle Serdar Çotuk olmuş ve 5 Bin TL’lik ödül elde etmiştir.

• 2. Anadolu Animasyon ve Dijital İşler Festivali

BEBKA tarafından Anadolu Çizgi Film Festivali’nin ikincisi ise Anadolu Animasyon ve Dijital İşler Festivali adı altında 2016 yılında Eskişehir’de gerçekleştirilmiştir. Festivale International Animation Consulting Group Kurucu Ortağı ve aynı zamanda 20 yıllık Walt Disney tecrübesi olan William Bill Denis ile Mehmet Kurtuluş, Ayşe Şule Bilgiç, Varol Yaşaroğlu, Cemre Özkurt, Özgür Atamer, Arcan Kırıl ve daha birçok önemli isim katılmıştır. Festival kapsamında workshop etkinlikleri, animasyon film gösterimleri, canlı çizim şovu ve portfolyo görüşmeleri yapılmıştır. Buna ek olarak, Türkiye’nin animasyon alanında faaliyet gösteren stüdyo, kurum ve kuruluşları festival sergi alanında yer alma şansı yakalamıştır. Sergi alanı sayesinde stüdyolar ve profesyoneller ile animasyon sektörüne ilgi duyan öğrenciler arasında sağlıklı bir network ortamı sağlanmıştır. Festivale yaklaşık 1000 kişi katılmıştır.



Son olarak, festival kapsamında 2. Anadolu Animasyon Yarışması düzenlenmiştir. Gökalp Gönen, Altın Vuruş isimli animasyon filmi ile 25.000 TL’lik birincilik ödülünün sahibi olurken; Şeyma Kavak Gökçek, Vakitsiz Horoz isimli çalışması ile 20.000 TL’lik ikincilik ödülünü kazanmıştır. Batuhan Köksal, Arkhe isimli kısa filmi ile 15.000 TL’lik üçüncülük ödülünü elde etmiş ve Can Erkan, Guguk Kuşu isimli filmi ile 5.000 TL’lik öğrenci özel ödülüne layık görülmüştür.

4.2.1.4. Eskişehir Teknoloji Geliştirme Bölgesi

Eskişehir Teknoloji Geliştirme Bölgesi (ETGB), Bakanlar Kurulu’nun 10 Nisan 2003 tarih ve 25075 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan kararı ile kurulmuştur. Eskişehir Organize Sanayi Bölgesi’nde 510 dönümlük bir alanda faaliyete geçen ETGB, ATAP A.Ş tarafından yönetilmektedir. İlk etapta ETGB’de iki ayrı piramit binası inşa edilmiş ve hızla artan girişimci talebi doğrultusunda Yazılımkule inşa edilerek 2008 yılı içinde faaliyete geçmiştir. 28 Temmuz 2009 tarih ve 27302 sayılı Resmi Gazete yayımlanan Bakanlar Kurulu kararı ile Anadolu Üniversitesi Yunussemre Kampusu’ndaki belirli bir bölge, “ETGB Anadolu Teknoparkı Ek Alanı” ve Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Meşelik Kampusu’ndaki belirli bir bölge ise “ETGB Osmangazi Teknoparkı Ek Alanı” olarak adlandırılarak ETGB kapsamına alınmıştır. Eskişehir Teknoloji Geliştirme Bölgesi’nde 2 adet animasyon stüdyosu faaliyet göstermektedir.

4.2.2. Animasyon Stüdyoları

Eskişehir, animasyon stüdyoları açısından oldukça uygun bir ekosisteme sahiptir. Özellikle Anadolu Üniversitesi bünyesinde yer alan animasyon bölümü, hem stüdyolar hem de öğrenciler açısından birçok avantaj sağlamaktadır. Eskişehir’de faaliyetlerini yürüten çeşitli animasyon ve oyun stüdyoları bulunmaktadır.

Eskişehir’de yer alan animasyon stüdyolarının çok önemli yapımlar ortaya çıkardığı ve bu yapımların Türk animasyon endüstrisine oldukça önemli katkılar sağladığı bilinmektedir.

Tablo 28. Eskişehir’de Bulunan Animasyon Stüdyoları

Düşyeri Çizgifilm ve Canlandırma Stüdyosu / Eskişehir Şubesi
Resimli Filim Stüdyosu
Zahiri Animasyon Stüdyosu
Flamingo Animasyon Stüdyosu



4.2.3. Animasyon Araştırma ve Geliştirme Merkezi

Animasyon Araştırma ve Geliştirme Merkezi, BEBKA’nın 2014 yılı İşbirliği ve Gelişim Mali Destek Programı kapsamında Anadolu Üniversitesi bünyesinde kurulmuştur.

Merkezde Motion Capture sistemi, Green Screen stüdyoları, Wacom Cintiq laboratuvarı, Render Farm ve 3D Yazıcı sistemleri yer almaktadır. 2 çizim atölyesi, 1 bilgisayar atölyesi, 1 ciniq çizim tablet atölyesi ve kurgu odası, 1 yeşil ekran ve hareket yakalama stüdyosu bulunan merkezde 7 kameralı yüz hareketi, diğeri 12 kameralı vücut hareketi yakalama sistemi ile gerçek aktörler kullanılarak hareket verileri bilgisayar ortamına aktarılabilmektedir. Sonrasında bu veriler bilgisayar ortamında oluşturularak sanal aktörlere uygulanabilmekte ve böylece sanal karakter canlandırması yapılabilmektedir. Geleneksel animasyon metotları ile doğal bir görünüme sahip karakterlerin canlandırma süreçlerinin oldukça uzun ve maliyetli olması nedeniyle, motion capture sistemi zaman ve maliyet problemini en aza indirebilmektedir.

Animasyon Ar-Ge Merkezi’nin kurulması ile teknolojik alt yapının derslerle bütünleştirilmesinin ve öğrencilerin animasyon alanındaki yeni teknolojiler ile tanışmalarının önü açılmıştır. Buna ek olarak, Türkiye ve Eskişehir’de faaliyet gösteren animasyon stüdyolarının da bu merkezden faydalanmaları mümkün olabilmektedir. Merkezin, bölgede yeni istihdam alanlarının açılmasına katkı sağlamasının yanı sıra animasyon alanında eğitim ve teknolojik altyapıyı güçlendirmesi de öngörülmektedir.

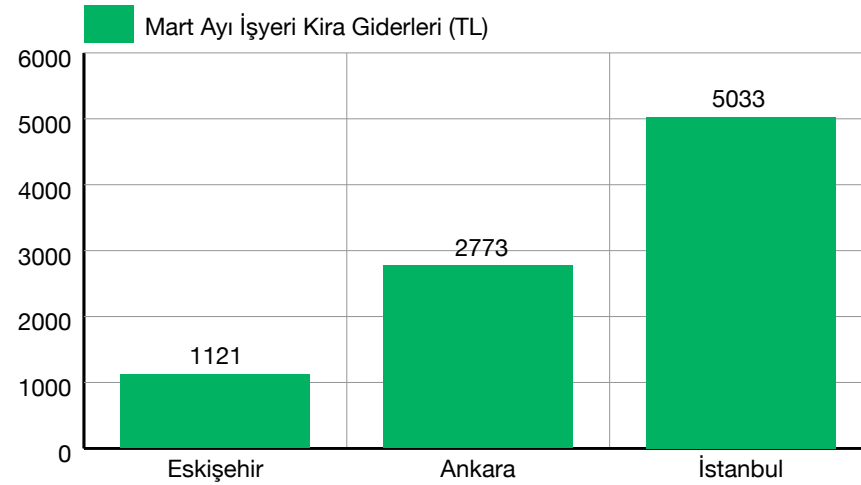
Ar-Ge Merkezi’nde şimdiye kadar bir tanıtım filmi, bir teaser ve dört reklam filmi hazırlanmıştır.

4.2.4. Eskişehir Animasyon Endüstrisinde Yatırım İmkanları

Eskişehir, Türkiye’de animasyon endüstrisinde yatırım yapılabilir en önemli kentlerin başında gelmektedir. Bu önemi sağlayan en kritik etken ise uzun yıllar animasyon endüstrisine nitelikli işgücü yetiştiren ve ülkemizde köklü bir animasyon eğitim geleneğine sahip olan Anadolu Üniversitesi’nin Eskişehir’de yer almasıdır. Günümüze kadar 300’den fazla animatör yetiştiren Anadolu Üniversitesi’nin Eskişehir’de olması, şehirde animasyon endüstrisinde yapılacak olan yatırımlarda üniversite-sanayi işbirliğinin daha etkin bir şekilde yapılmasına olanak tanıyabilecektir. Gerek Animasyon Ar-Ge Merkezi olsun, gerekse Anadolu Üniversitesi’nin akademisyen ve öğrenci kadrosu olsun, şehirde kurulacak olan animasyon stüdyosu, endüstrinin en önemli bileşenleri olan insan kaynağı ve teknolojik altyapı ile doğrudan iletişim kurma şansı yakalayacaktır. Günümüzde birçok animasyon stüdyosu, animasyon bölümlerinden yeni mezun olan işgücünün uygulamadaki yetersizliklerinden yakınmaktadır. Eskişehir’de kurulacak olan animasyon stüdyosu ile yatırımcılar, lisans eğitimlerine devam eden animasyon bölümü öğrencilerini staj programları ile uygulamaya yönelik olarak da yetiştirebilme imkânına sahip olabilecektir. Buna ek olarak, animasyon stüdyoları, üniversitede depolanan bilgiyi ekonomik faydaya dönüştürecek bir model ile animasyon projelerinde Anadolu Üniversitesi’nin güçlü akademisyen kadrosundan faydalanabilme şansı yakalayabilecektir.

Eskişehir’i animasyon endüstrisinde önemli kılan ikinci bir etken, şehirde animasyon konusunda uzman freelancer takımlarının olmasıdır. Eskişehir’de kurulacak olan stüdyonun bu takımlar ile doğrudan iletişime geçebilmeleri ve projelerin daha sağlıklı bir şekilde yürütülebilmesi hiç kuşkusuz diğer illere kıyasla daha kolay olacaktır.

Şekil 32. 2016 Yılı Mart Ayı İşyeri Kira Giderleri



Animasyon endüstrisinde Eskişehir’i öne çıkaran üçüncü etken, şehrin yüksek yaşam standartlarına ve sosyo-kültürel yapıya sahip olmasıdır. Yaşanabilir kentler sıralamasında Türkiye’de ön sıralarda yer alan Eskişehir; ideal nüfusu, beşeri sermaye yapısı, kültür ve sanat ve her türlü altyapı olanakları ile Türkiye’nin en gelişmiş şehirleri arasında gösterilmektedir. Nüfusu, bir milyona yakın olan Eskişehir’de yaşam ve yatırım maliyetleri, nispeten gelişmiş şehirlere göre daha ucuz olabilmektedir. Eskişehir’de İstanbul ve Ankara gibi şehirlere göre yaşam maliyetlerinin düşük olduğunu ifade etmek mümkündür. Ancak Eskişehir’in bu uygun maliyetleri, kalite standartlarından taviz vermeyerek yakalamış olması, şehrin hem yatırım yapılabilir hem de yaşanabilecek iller arasında ön sıralarda yer almasını sağlamaktadır.

Eskişehir’i sadece animasyon alanında değil, diğer sanayi alanlarında da ön plana çıkaran dördüncü etken ise bulunduğu konumudur. Eskişehir’den birçok Avrupa ülkesine havayolu ile 3-4 saat gibi bir sürede ulaşım imkânı söz konusu olabilmektedir. Ayrıca Türkiye’nin en önemli şehirlerine karayolu ve demiryolu ile 2-3 saat gibi bir sürede ulaşma olanağı bulunmaktadır. Eskişehir, Türkiye’nin en büyük ve en önemli beş ili olan İstanbul, Ankara, İzmir, Bursa ve Antalya’nın tam göbeğinde yer almaktadır.

Dünya animasyon endüstrisi düşünüldüğünde, Eskişehir’de optimum ölçekte yatırım yapabilmenin en önemli gerekçelerinden birisi, işgücü ve üretim maliyetleridir. ABD ve Kanada’da bir dakikalık bir animasyon üretiminin maliyeti yaklaşık \$15.000’a çıkabiliyorken; Türkiye ve Eskişehir’de bir dakikalık çok kaliteli bir animasyon üretiminin maliyeti, \$3.000- \$6.000 arasında değişebilmektedir. ABD ve Kanada’da görsel sanatlarda işgücü maliyeti oldukça yüksektir. ABD’de bir animatör yıllık ortalama \$50.000’dan fazla gelir elde etmektedir. Eskişehir’de çalışan bir animatörün ise yıllık ortalama gelirinin \$20.000 altında olduğu tahmin edilmektedir. Animasyon yatırımlarında toplam maliyetlerin yaklaşık %80’ine kadar ulaşan işgücü giderlerinin en önemli maliyet kalemi olduğu düşünüldüğünde, Eskişehir’de kurulacak olan stüdyoların gelişmiş ülkelerde bulunan animasyon stüdyoları ile co-production anlaşmaları yapmaları mümkün gözükmemektedir.

Eskişehir animasyon endüstrisinde yatırım yapılmasını mümkün kılan diğer bir etken, önemli animasyon stüdyolarını bünyesinde barındıran ve Anadolu Üniversitesi Yerleşkesi’nde bulunan Teknopark’ın, stüdyoların çeşitli teşviklerinden faydalanmalarını sağlamasıdır. Yatırımcılar, Anadolu Üniversitesi Yerleşkesi’nde bulunan Teknopark yönetimine, Ar-Ge projeleri ile başvuru yaparak yer tahsis talebinde bulunabilir ve Teknopark’ın sağlamış olduğu istisna ve muafiyetlerinden faydalanabilmektedir.

Eskişehir’i animasyon endüstrisinde yatırımcılar için cazip kılan bir başka etken, Eskişehir Anadolu Üniversitesi ve Teknopark haricinde, Eskişehir’de animasyon endüstrisini tanıyan ve dolaylı veya doğrudan destek sağlayabilecek kurum ve kuruluşların bulunmasıdır. Sanat ve Tasarım Fakültesi’ne sahip Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, her türlü bilgi ve donanımına sahip insan kaynağı ile ARİNKOM TTO, ETTOM TTO, Eskişehir Kültür Turizm İl Müdürlüğü ve son olarak, Eskişehir’i Türkiye’nin animasyon üssü yapma hedefine sahip olan ve bu doğrultuda yaklaşık 2,5 yıldır animasyonu gündeminde tutan BEBKA, bu kurum ve kuruluşlara örnek verilebilir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

TÜRKİYE'DE
ANİMASYON
ENDÜSTRİSİ
ANALİZİ

5.1. Türkiye’de Animasyon Sektörü Üzerine Saha Çalışmaları

TR41 Bölgesinde faaliyetlerini yürüten BEBKA, başta Eskişehir’de olmak üzere bölgede potansiyeli olan kültür endüstrisi, sinema ve animasyon sektörlerinin geliştirilmesi amacıyla çeşitli saha çalışmaları gerçekleştirmiştir. Tüm bu çalışmaların altında yatan temel neden ise Eskişehir’in animasyon endüstrisindeki mevcut potansiyelidir. Bu potansiyeli, gündemine alan BEBKA, öncelikle animasyon sektörünün potansiyeline dikkat çekmek ve sektörün ulusal ve uluslararası alanda tanınırlığını artırmak amacıyla 2015 yılında 1. Anadolu Animasyon Festivali’ni düzenlemiştir. Daha sonra, Türkiye genelinde animasyon stüdyoları ile bire bir görüşerek endüstrinin mevcut durumunu ve sorunlarını tespit etmeye çalışmıştır. Bu doğrultuda, 22 tane animasyon stüdyosuna anket uygulamıştır. Buna ek olarak, 2016 yılı Mart ayında Eskişehir’de Animasyon Sektör Buluşması adı altında çalıştay etkinliği gerçekleştirmiştir. 2016 yılı Mayıs ayında ise 2. Anadolu Animasyon ve Dijital İşler Festivali’ni başarıyla düzenlemiş ve 2016 yılı Haziran ayı itibariyle de Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali’ne stant ile katılım sağlayarak ülkemizin ve Eskişehir’in animasyon endüstrisini ve ulusal projelerini tüm dünyaya tanıtmıştır.

5.1.1. Animasyon Stüdyoları ile Yapılan Görüşmelerin Çıktıları

BEBKA, 2016 yılı Ocak ayında animasyon endüstrisinin mevcut durumu ve sorunları üzerine 30 adet animasyon stüdyosu ile yüz yüze görüşme yapmıştır. İstanbul’da 21, Ankara’da 6 ve Eskişehir’de 3 animasyon stüdyosuna farklı başlıklarda çeşitli sorular yöneltilmiştir. Stüdyoların yöneltilen sorulara vermiş oldukları cevaplar, aşağıda başlıklar halinde özetlenmiştir.

5.1.1.1. Görüşülen Animasyon Stüdyolarına İlişkin Genel Bilgiler

Görüşme yapılan stüdyolar, küçük ve orta ölçekli büyüklüktedir. 50’den fazla çalışanı olan stüdyo sayısı oldukça azdır. Genel olarak istihdam edilen kişi sayısı, 2 ile 15 arasında değişmektedir. Bazı stüdyolarda çalışan sayısı, projelerin büyüklüğüne göre 90’a kadar çıkmaktadır. Görüşülen stüdyoların büyük bir çoğunluğunun hukuki statüsü limited şirkettir.

5.1.1.2. İnsan Kaynakları

• Stüdyolar, personellerini uzun vadeli olarak çalıştırmak istese de yüksek işgücü maliyetleri sebebiyle insan kaynağı politikalarını, proje durumlarına göre belirlemek zorunda kalmaktadır. Herhangi bir stüdyo, bir animasyon projesinde 50 kişi istihdam etmesine rağmen proje tamamladıktan sonra, eğer yürütülecek herhangi bir animasyon projesi yoksa personellerini işten çıkarmak zorunda kalmaktadır. Endüstride kısa sürede proje durumları değişebilmektedir. Bu sebeple, sektörde yo-

BEBKA’nın Etkinlik ve Saha Çalışmaları

- 1. Anadolu Animasyon Festivali
- Animasyon Ar-Ge Merkezi kuruluşuna mali destek
- 30 animasyon stüdyosu ve 15 freelancer ile yüz yüze görüşme
- Eskişehir Animasyon Sektörü Buluşması
- 22 animasyon stüdyosuna anket çalışması
- 2. Anadolu Animasyon ve Dijital İşler Festivali
- Annecy Uluslararası Animasyon Film Festivali’ne stantlı katılım

ğunlukla personel sirkülasyonu yaşanmaktadır. Endüstride personel sirkülasyonunu engelleyebilmek adına proje devamlılığı büyük önem taşımaktadır. Ayrıca proje devamlılığı ile animasyon stüdyolarının sürdürülebilirliğinin sağlanması, endüstrideki işgücünü daha da nitelikli hale getirecektir. Proje devamlılığı, animasyon endüstrisinin talep yönünün geliştirilmesine ve desteklenmesine bağlıdır.

• Türkiye’de animasyon bölümden yeni mezun olanlar arasında az sayıda nitelikli işgücü çıkmaktadır. Batıdaki eğitim sisteminde yetenekli gençler, 1 yıl resim eğitimi almakta ve başarı durumlarına göre eğitimlerine devam etme hakkı elde edebiliyorken; ülkemizin pek çok üniversitesinde mezun olmadan önce bitirme projesi dahi bulunmamaktadır. Üniversiteden yeni mezun olanlar ne yazık ki, sektöre ait bir know-how bilgisi taşımamaktadır. Sektörde teoriden ziyade pratik önemli olduğundan, uygulama konusunda üniversiteler yetersiz kalmaktadır. Stüdyolar, üniversiteleri uygulamaya yönelik eğitim vermede yetersiz görmeleri nedeniyle istihdam ettikleri personelleri, 6 ay gibi bir sürede yetiştirmek zorunda kaldıklarını belirtmekte ve bunun da ayrı bir maliyet kalemi olduğunu ifade etmektedir. Çalışma hayatına atılmadan önce öğrencilere animasyon stüdyolarında staj imkanı tanınmasına dikkat çekilmektedir. İşgücü yetiştirme maliyetleri nedeniyle Türkiye’de endüstride animasyona ilgi gösteren alaylılar hakim olmaktadır. Animasyon, kendini çalışmaya adanmış işidir ve bu yüzden öğrencilere animasyonu önce sevdirmek gerekmektedir. Animasyon; bölüm olarak, iş olarak, ödev olarak görülmemelidir. Tecrübeli sektör çalışanlarının üniversitelerde ders anlatması sağlanabilmelidir.

• Animasyon sadece çizim yapmak olarak görülmemelidir. Firmaların ilk tercihi animasyoncular olabilir. Ancak endüstride bilgisayar mühendislerine, bilgisayar ile ilgili bölümlerden mezun olanlara, simülasyonculara, matematik ve fizikçilere de ihtiyaç duyulmaktadır. Bu doğrultuda, bazı firmalar yabancı personel dahi çalıştırabilmektedir. Bu doğrultuda, üniversitelerin animasyon bölümleri ile matematik, fizik ve bilgisayar ile ilgili bölümlerin ortak yüksek lisans programları oluşturmaları yerinde olacaktır.

• Sektörde pedagoji eğitimi almış nitelikli işgücü bulunmamaktadır. İşin hareketlendirme ve teknik kısmında çalışan kişi sayısı oldukça azdır. Stüdyolar, özellikle riger bulmakta zorlanmaktadır. Animasyon mantığı ve matematiği farklı olduğundan sektörde senarist sıkıntısı da yaşanmaktadır. Senaryo, ses ve kurgu konusunda nitelikli işgücüne ihtiyaç duyulmaktadır. Çocuk senaristliği ve dizi senaristliği konusunda eğitim programları oluşturulmalıdır. Bütçelerin kısıtlı olması, senaryo, ses ve kurgu gibi alanları olumsuz etkilemektedir. Bu alanlarda çalışan personellere düşük ücretler verilmesi, iyi senarist ve kurgucuların

İnsan Kaynakları

- Personel sirkülasyonu yoğunlukla yaşanmaktadır.
- Öğrenciler sektöre hazır bir şekilde mezun olamamaktadır. Bu durum işgücü maliyetlerini daha da arttırmaktadır.
- Bazı uzmanlık alanlarında nitelikli işgücü sorunu yaşanmaktadır.
- Süreç deneyimine ve yeterli bütçeye sahip yaratıcı yapımcı sayısı oldukça azdır.
- Endüstri ve eğitim odaklı, kısa dönem destekli kuluçka modeli gibi yapılar sektöre katkı sağlayabilir.

yurt dışında göç etmelerine sebebiyet vermektedir. Yurt dışında 5.000 EUR ücretle çalışma imkanı bulan sektör çalışanları, Türkiye’de 1.000 EUR ücret ile istihdam edildiğinden nitelikli işgücü, yurt dışına göç etmektedir.

• Eğitim sisteminde bazı yanlışlıklar bulunmaktadır. Endüstride her konuda uzmanlaşma isteyen bir anlayış söz konusudur. Alaylılar ise sadece belli bir alanda uzmanlaşmaktadır. Öğrenciler, spesifik alanlara yönlendirilmelidir. Örneğin, üniversitelerde senaryo bölümü olmalıdır. Karakter tasarımcısı, art direktör, background tasarımcısı, illüstrasyon yapımcısı, storyboard artist, vb. alanların her biri ayrı uzmanlık alanlarıdır. Animasyon bölümü mezunlarının çoğu, ne yazık ki sadece storyboard yapabilmektedir.

• Sektörde süreç deneyimine, yaratıcı ve yeterli bütçeye sahip yapımcı sayısı oldukça azdır.

• Eğitim merkezi, sanat okulu ve online kurs gibi yapılar sektörü canlandırabilir. Kurulacak eğitim merkezlerinin üniversitelerle entegrasyonu sağlanabilir. Endüstri odaklı, kısa dönem destekli kuluçka modelleri etkili olabilir. Animasyon bölümünü okumayan ama animasyona ilgi duyanlar da bu eğitim merkezlerinde eğitim alabilme şansı elde edebilmelidir.

5.1.1.3. Üretim

• Stüdyolar genel olarak; çizgi dizi ve reklam alanlarında animasyon üretmektedir. Ancak talep miktarı ülkemizde yetersizdir.

• Sektörün ihtiyaç duyduğu yazılım lisanslarının maliyetleri oldukça yüksektir. Yazılımlara 70.000-80.000 TL gibi tutarlarda yıllık kiralar ödenebilmektedir. Sektörde kullanılan başlıca yazılımlar; 3D Max, Word Tabanlı Programlar, Maya Programları, Grafik Tabanlı Programlar’dır. Devlet, bu yazılım ve programların temininde endüstriye destek olmalıdır.

• Animasyon endüstrisinde donanım maliyetleri oldukça yüksektir. Sektörde kullanılan her bir makine, 7.000-8.000 TL arasındadır. Bazı büyük animasyon projelerinde 50’den fazla makine ihtiyacı söz konusu olabilmektedir. Ayrıca teknolojik ilerlemeler sebebiyle sektörde kullanılan makine ve yazılımların belli periyotlarda yenilenmesi gerekebilmektedir. Bu sebeple, elde edilen gelirler yine bu gider kalemlerine harcanmaktadır.

• Teknolojik altyapı ile ilgili genel olarak yaşanan problemlerin merkezinde bütçe yetersizliği söz konusu olmaktadır. Yeterli bütçeye sahip olan stüdyolar, teknolojik altyapı hususunda çok fazla problem yaşamamaktadır.

Üretim

- Ülkemizde animasyon talep miktarı yetersizdir.
- TRT Çocuk kanalının kurulması animasyon üretimini arttırmıştır.
- Üretimde kullanılan yazılımların lisans maliyetleri yüksektir.
- Sektörde kullanılan bilgisayar ve yazılımların kısa süre içerisinde güncellenmesi maliyetleri arttırmaktadır.
- Yeterli öz kaynağa sahip olmayan stüdyolar teknolojik altyapı problemi yaşamaktadır.
- 3D yapımların üretiminde hem teknik hem de içerik açısından kaliteye daha fazla önem verilmelidir.

• Animasyonda prodüksiyon süreçlerinin iyi planlanması gerekmektedir. Sektörde yapımların kalitesi, zaman kısıtlarından dolayı düşmektedir. Sektörde animasyon yapımlarının kaliteli ve ucuz olması ile hızlı bir şekilde üretilmesi stüdyolardan talep edilmektedir. Ancak endüstrinin karakteri böyle bir üretim yapısına müsait değildir.

• Yapımların içerik ve senaryo altyapılarına bakıldığında, kalitenin düşük olduğu göze çarpmaktadır. Endüstride özellikle 3D yapımlara gerekli özenin gösterilmesi gerekmektedir. Aksi halde, kalite oldukça düşmektedir. Gerekli özenin gösterilmediği 3D yapımlar yerine 2D yapımlar tercih edilmelidir.

• Sektörde yeniliklere açık olmak, sürekli yazılım ve donanım alanındaki gelişmeleri takip etmek ve yeni teknolojileri temin etmek gerekmektedir. Üretimde programların kullanımının yanı sıra teknik yaratıcılık da çok önemlidir. Programlar arasında bağlantı kurmak, hangi projede hangi programın nasıl kullanılması gerektiği konularında yaratıcı çözümler üretmek animasyon üretimini olumlu etkileyecektir.

• Animasyon üretiminde çalışma ortamının çok iyi olması gerekmektedir. Çünkü sektör, genç çalışanlardan oluşmaktadır. Çevre koşullarının onları memnun edecek ölçekte olması, işgücü verimliliğini arttıracaktır.

• TRT Çocuk kanalının varlığı, animasyon stüdyolarının ayakta kalmasını ve üretime devam etmesini sağlamaktadır. TRT Çocuk, üretimi teşvik etmektedir.

• Yapımlar için üretim bütçesi bulmak, sorunları çözmektedir. Sonrasında yapımların pazarlanması ve dağıtım meselesi ortaya çıkmaktadır. Animasyon yapımları, sadece ülkemizde yayınlanması amacıyla üretilmemelidir. Üretimde uluslararası standartlar da göz önünde bulundurulmalıdır.

5.1.1.4. Dağıtım, Satış ve Pazarlama

• Animasyonda itici güç hala reklamdır. Ülkemizde animasyon, sınırlı kalmış bir sektör olarak değerlendirilebilir. Türkiye’de üretilen yapımların yurtdışında satılması ve maliyet giderlerinin azaltılması gerekmektedir.

• Çizgi dizi alanında TRT Çocuk haricinde yerli yapım animasyonlar çok fazla talep görmemektedir. Bu sebeple çoğu stüdyo, TRT Çocuk kanalına bağlı olarak çalışmaktadır. Endüstrinin istikrarlı bir şekilde büyüebilmesi için bu bağımlılığın azaltılması gerekmektedir.

• Projelerin tüm yayın hakları talep edilmemeli, satın alınmamalıdır. Projelerini yurt dışına pazarlamak isteyen stüdyolar, bu sebepler ile projelerini ihraç edememektedir. Bu durum, stüdyoların sürdürülebilirliğini olumsuz etkilemektedir.

Dağıtım, Satış ve Pazarlama

- Çizgi dizi alanında TRT Çocuk’a bağlılık söz konusudur.
- Ülkemizde animasyon talep miktarının yetersiz olması sebebiyle dağıtım, satış ve pazarlamada yurt dışı olanakları değerlendirilmelidir.
- Distribütörler küresel pazara açılma da kritik bir role sahiptir.
- Uluslararası pazarda ortak üretim anlaşmalarının yapılması ulusal pazarın da büyümesini sağlayacaktır.

• TRT Çocuk kanalına ayrılan bütçenin artırılması gerekmektedir. TRT Çocuk’da 3D yapım için 1 dakikaya verilen ücret, küresel piyasadaki ücretlerin yaklaşık 1/3’ü kadardır. Bu durum, sektörün rekabet gücünü ve potansiyelini olumsuz etkilemektedir.

• Animasyon projelerinin değerlendirilmesinde animasyon profesyonellerinden oluşan bir kurul oluşturulmalıdır. Objektif görüş her alanda olduğu gibi animasyon projelerinin değerlendirilmesinde oldukça önemlidir. Alıcılar, bir projeyi reddettiğinde gerekçesini de açıklamalıdır. Ret nedenini öğrenen stüdyolar, talep edilen özelliklere sahip projeleri geliştirme fırsatı yakalayabilmelidir.

• Özel TV kanallarına yerli yapım yayınlama zorunluluğu getirilmelidir. (Sabahları 1 saatlik yerli çizgi film kuşağı gibi.)

• Sadece mesaj kaygısı içeren animasyon yapımları, tek tip üretime neden olmaktadır. Bu durum, animasyonun temeli olan yaratıcılığı engellenmektedir. Yıllar itibariyle teknoloji gelişmiş olsa da düşük tutarlar ödemek için düşük kaliteli yapımların talep edilmesi, sektörün gelişmesini engellemektedir.

• Stüdyoların satış ve pazarlama konularında animatörlerden ziyade satış, pazarlama, müşteri temsilcisi, iş geliştirme uzmanlarına ihtiyaçları söz konusudur. Yaratıcı çalışmalar yapıldığında, satış pazarlamada bulunan insanların da bu yaratıcılıkta olması gerekir.

• Endüstride bir rekabet ortamı bulunmaktadır. Ancak bu rekabet kaliteyi beraberinde getirirse anlamlı olacaktır. Ülke sınırları aşılsa çok şey yapılabilir. Örneğin, buna dünyadaki gelişmeleri takip etmekle başlanabilir. Uzun metrajlı animasyon filmleri yapılmalıdır, ancak bunun için önce çevre şartlarının oluşması gerekmektedir. Uzun metrajlı iyi bir film oldukça maliyetlidir. Bu sebeple, öncelikle çizgi film sektörü üzerinden TV hedeflenmelidir.

• Türkiye’de yapılan işler, genelde kendi dilimizde olmaktadır. Evrensel bir dil ve içeriğin oluşturulması gerekmektedir. Bu durum, uluslararası satış imkanlarını geliştirecektir.

• Animasyon endüstrisinin gelişebilmesi ve stüdyoların uluslararası pazara açılabilmesi için ulusal bir strateji oluşturmak gerekmektedir. Sektörde bir temsiliyet problemi söz konusu olup stüdyoların bir araya gelerek seslerini duyuracak bir platform bulunmamaktadır. Ayrıca sektörün gelişebilmesi ve animasyona olan talebin artabilmesi için ülkemizde bir animasyon bilinci ve kültürünün yaygınlaştırılması gerekmektedir. Yasal zorunluluklar, bu bilinç ve kültürün yaratılabilmesi açısından oldukça önemlidir.

• Sektör için yurt dışına açılmak, endüstrinin olgunlaşması ve büyümesi için en önemli gerekliliktir. Bu bağlamda, sektörü bilen çalışanların İngilizce bilmesi oldukça önemlidir. Ancak ülkemizde animasyon endüstrisi, bu konuda geride kalmıştır. Festivalere ve fuarlara katılmak, sektör için büyük bir ihtiyaçtır. Distribütörler dışarıya açılma konusunda en önemli araçlar olmalıdır.

• Ülkemizde animasyon sektörünün ciddi bir potansiyeli vardır. Örnek vermek gerekirse, ülkemizdeki bir Türk firmasının Disney Londra ofisi ile çizgi film anlaşması bulunmaktadır. Bu çizgi filmin dublajları, Disney tarafından yapılmakta ve dizi; Romanca, Yunanca, Lehçe, İngilizce ve Türkçe dillerinde Disney Junior kanalında 111 ülkede yayınlanmaktadır. Bu hususta yurtdışı ile ortak projeler yapmak sektörü geliştirecektir. Bunun için devlet öncü olabilir. Ayrıca yurtdışı fuar ve satış olanaklı önemli festivaller belirlenip, bunlara sektör firmalarının katılabilmesi için kolaylıklar sağlanabilmelidir.

• Animasyon yapımları (özellikle tarih içerikli filmler), Orta Doğu pazarına daha rahat satılabilmektedir. Bu tür çalışmaların Türk kültürüne ciddi katkıları olacaktır. Türk tarihi düşünüldüğünde, karakter ve konu bakımından ülkemiz çok değerli bir zenginliğe sahiptir. Ülkemiz Orta Doğu’ya açılan pazar konumunda olduğundan çizgi film karakterlerinin oyuncaklarını pazarlama noktasında önemli imkanlar söz konusu olabilir.

• Orjinal eserler yaratmak birincil hedef olmalıdır. Tüm dünyada animasyon ve görsel efekt için büyük bir talep söz konusudur. Büyük Amerikan yapımları (Hollywood filmleri, Game of Thrones gibi diziler, büyük animasyon filmleri vb.) film ve dizilerin farklı bölümlerini dünyanın çeşitli bölgelerinde bulunan farklı stüdyolara yaptırmaktadır. Böylece ekonomiye doğrudan kaynak girişi olmaktadır. Almanya gibi ülkelerde bu tür işler için fon/vergi indirimi sağlanarak bu işlerin ülkeye çekilmesine çalışılmaktadır. Bu durumda, ülkelere hem kaynak hem know-how girişi olmaktadır. Sadece bu ve benzeri işleri alarak başlayan Hindistan ve Çin’de zaman içinde gelişen endüstri bugün orijinal eser yaratımında da çok daha aktif hale gelmiştir.

5.1.1.5. Destek

• Bir toplumun temelini çocuklar oluşturmaktadır. Günümüzde ise çocuklar ve genç nesiller çizgi filmler ile büyümektedir. Bu noktada, ülkemizin bu durumu farketmesi ve animasyon konusunda bir vizyon ve stratejisinin olması sektörün gelişmesi adına oldukça önemlidir. Günümüzde en önemli propaganda aracı olan animasyon yapımları sayesinde uluslararası kültür transferi mümkün olduğundan animasyon ile dünyaya ülkemizi tanıtmak mümkündür. Devletimizin bu konuda yerli animasyonlara destek olması gerekmektedir.

• Stüdyolar, destek mekanizmalarından çok fazla yararlanamamaktadır. Animasyon projelerinin Ar-Ge ve inovasyon kapsamında değerlendirilmesi gerekmektedir. Buna ek olarak, destek veren kamu kurum ve kuruluşlarının animasyon endüstrisine yönelik seminer programları düzenlemeleri sektör açısından oldukça faydalı olacaktır.

• Animasyon endüstrisinde bir üretim zemini oluşturulmalıdır. Yasal düzenlemeler ile faizsiz krediler sağlanabilmelidir. Ayrıca sektöre yönelik vergi ve SGK muafiyet ve istisnaları tanınması, stüdyolara önemli katkılar sağlayacaktır. Buna ek olarak, dev-

Destek

- Sektörün küresel pazardan pay alabilmesi ve büyümesi için devlet desteği şarttır.
- Sektöre özelinde vergi ve prim teşviki, kredi ve fon mekanizmalarının oluşturulması gerekmektedir.

letin sektördeki işgücü maliyetlerine ortak olması, sektörün rekabet edilebilirliğini artıracaktır. Örneğin, Kanada'daki bir vergi indirimi, ABD'deki stüdyoların Kanada'ya taşınmasına sebebiyet verebilmektedir.

- Animasyona yönelik kurulacak olan eğitim merkezi ve benzeri yapılar, sektörü belirli bir noktadan öteye götürmeyebilir. Bu merkezler, ancak devlet destek ve teşvikleri ile daha faydalı modeller olacaktır.

- Hindistan, Malezya ve Kanada gibi ülkeler, yatırımcı çekebilmek adına Türk animasyon stüdyolarını arayabilmekte ve destek olabileceklerini belirtmektedir. Global pazarda yoğun bir rekabet varken, ülkemizin de rekabette yer edinmesi ve animasyona gereken önemi vermesi gerekmektedir.

- Sinema Genel Müdürlüğü'nün verdiği destekler önemli ancak yeterli değildir. Destek bütçelerinin artırılması gerekmektedir. Bunun yanı sıra, verilen destek ve teşvikler sadece nakdi olmak zorunda değildir. Uluslararası arenadan know-how transferine yönelik destek mekanizmaları ve farklı uygulamalar geliştirilebilir.

- Amerika'da Walt Disney ekolu vardır. Çok estetik ve sinemaya yöneliktir. Avrupa'da ise daha farklı uygulamalar söz konusudur. Çok derin kavramsal ifadeler ve semboller vardır. Animasyon yapımları adeta bir sanat eseri özelliği taşımaktadır. Japonya'da ise üretim potansiyeli çok yüksek olup çok fazla üretim yapılabilir. Japonya geleneğini anime tarzı oluşturmaktadır. Ülkemizde de animasyon endüstrisinde bir tarz yaratılmalıdır.

- Animasyona yönelik kurulacak bir eğitim veya kuluçka merkezinin holding mantığıyla yönetilmesi ve ticari olarak kendini sürdürülebilir hale getirmesini sağlayacak olanaklara sahip olması gerekmektedir. Aksi halde, yapılacak bir animasyon merkezinin sürdürülebilirliği riske girebilir. İşletici kuruluş mekanizmasının sağlam temellere oturtulması gerekmektedir.

- Ülkemizde ciddi anlamda bir pazar söz konusudur. Ancak bu pazara yabancı yapımlar hakimdir. Ülkemizde bu hakimiyeti sonlandırabilecek olan start-up'ların ilerleyebileceği bir düzen ve ortam oldukça sınırlıdır. Start-up'lara yönelik çevre şartlarının ve bu bağlamda destek mekanizmalarının geliştirilmesi gerekmektedir.

- Avrupa animasyonunda risklerin paylaşılabildiği bir sistem söz konusudur. Bir proje için farklı yapıların farklı meblağlarla projeye katkıda bulunması mümkündür. Ayrıca çeşitli fonlar, kendi stüdyoları ile ortak iş yapılması durumunda destek verebilmektedir. Bu durum, etkili bir know-how transferine yol açmaktadır. Yabancı ülkelerde iş akışını organize eden bir departman söz konusu iken, Türk stüdyoları bu konuda geride kalmıştır. Ülkemizde animasyona yönelik etkin bir fon mekanizmasının öncelikle oluşturulması gerekmektedir.

5.1.2. Çalıştay Faaliyeti ve Veriler

22 Mart 2016 tarihinde Eskişehir Dedepark Oteli'nde Eskişehir Animasyon Sektör Buluşması adı altında çalıştay etkinliği düzenlenmiştir. Etkinliğe animasyon stüdyoları, sektör çalışanları, freelancerlar, ilgili kurum ve kuruluş temsilcileri ile akade-

misyenler katılmıştır. 51 kişinin katıldığı etkinlikte, 5 farklı masa oluşturulmuş ve masada yer alan katılımcılara moderatörler tarafından Türkiye ve Eskişehir özelinde endüstri ile ilgili sorular yönetilmiştir.

5.1.2.1. Türkiye ve Animasyon Endüstrisi - Çalıştay Çıktıları

Animasyon endüstrisinin kendine has özellikleri bulunmaktadır. Bu özelliklerden biri de animasyoncuların aslında birer sanatçı olmalarıdır. Animasyon, yaratıcılık ve üretkenlik isteyen bir sektördür. Bu nedenle, sektör çalışanlarından beklenen hususlar, diğer pek çok sektör çalışanlarından farklıdır. Animasyon yapımlarının çalışma süreç ve yöntemleri belirlenirken animasyoncuların bu özellikleri de göz önüne alınmalıdır. Animasyoncuların üretim planlama aşamasında da yer almaları gerekmektedir. Pratikte teknik olarak sadece planlanan işi yapmaları beklenmekte ve üretim sürecinin sadece çizim aşamasında yer almaktadır. Bu durum, animasyoncuların yaratıcılık ve motivasyonu azaltmaktadır. Animasyon stüdyolarının işlevi, atölye formatına sokulabilir. Bu tarz stüdyolarda gönüllü kişilerin de eğitimler verebileceği ve deneyimlerini aktarabilecekleri ortamlar yaratılabilir.

Türkiye'de animasyon endüstrisinin bileşenlerinin tanınmaması bazı sorunlara neden olmaktadır. Animasyon üretim süreci, oldukça masraflı ve uzun zaman alan çalışmalardan oluşmaktadır. Türkiye'de ise sektörün yapısı ve üretim süreci bilinmediğinden çok kısa zamanda büyük işler beklenmektedir.

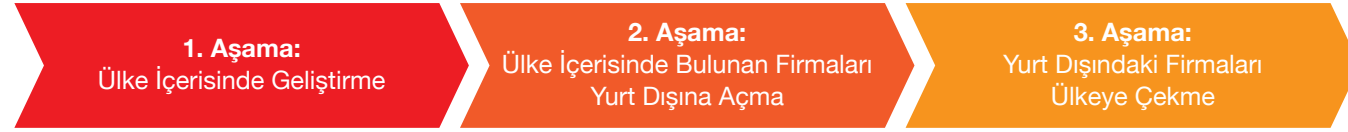
Animasyon endüstrisinde insan kaynağı açısından hem nicelik hem de nitelik anlamında sorunlar yaşanmaktadır. Endüstride yeterli sayıda ve nitelikte insan kaynağı bulunmamaktadır. Yurt dışında geçerli olan animasyon eğitimi ile ülkemizdeki animasyon eğitim sisteminin özellikle işleyiş açısından farklı olduğu görülmektedir. Bu noktada; üniversitelerin daha fazla sayıda nitelikli işgücü yetiştirmesi, üniversitelerde animasyon bölümlerinin sayısının artırılması, bu bölümlerde verilen teorik eğitimin uygulamaya dönük olarak faaliyet ve projelerle desteklenmesi, üniversitelerde görev yapan öğretim üyelerinin niteliklerinin artırılması bu sorunun çözümüne katkı sağlayacaktır. Ayrıca animasyon öğrencilerinin akademik çalışmalara ve kariyere teşvik edilmesi gerekmektedir. Üniversitelerin animasyon bölümlerine öğrenci alım kriterlerinin ve yöntemlerinin geliştirilmesi, animasyon bölümünün üniversite adaylarına tanıtılması da bu hususta büyük önem arz etmektedir. Ülkemizdeki üniversitelerin animasyon bölümlerinde uzmanlaşma modeli geliştirilmelidir. Üniversitelerin animasyon bölümleri, alt başlıklar halinde düzenlenebileceği gibi senaryo, storyboard vb. alanlarda da bölümler oluşturulmalıdır. Animasyon sektör çalışanlarının, mezunların ve öğrencilerin endüstriyel vizyonlarını genişletmek amacıyla yurt dışında deneyim elde etmelerinin sağlanması, sektörel ve kişisel gelişim açısından oldukça önemlidir.

Akademisyen sayısının yetersiz olması, üniversitenin özel sektörle işbirliği yapmasını ve ortak projeler geliştirmesini zorlaştırmaktadır. Bu hususta, yüksek lisans programları ve mesleki eğitim merkezleri söz konusunun eksikliğinin giderilmesine fayda sağlayabilir. Animasyon bölümden mezun olanların kendilerini en fazla eksik hissettikleri konu, işin uygulama kısmı olmaktadır. Özellikle yazılımların ve programların kullanılmasında yeni mezun olanlar, iş hayatında ciddi sıkıntılar yaşamaktadır. Animasyon bölümü öğrencilerinin motivasyonlarının artırılması gerekmektedir. Öğrencilerin yarışma ve ödüller ile yaratıcı proje üretmelerinin teşvik edilmesi şarttır.

Animasyon ile ilgili festival ve etkinliklerin yapılması, sektörel farkındalığı artırmaktadır. Bu sebeple, animasyon festivallerinin ülkemizde gelenek haline getirilmesi gerekmektedir. Türk animasyon firmaları tarafından uluslararası etkinliklere ve festivallere katılım sağlanması, firmaların dış pazara açılmasını kolaylaştıracaktır. Animasyon projelerinin yerel bazda kalmaması, dünya ile uyumlu içeriklere sahip projelerin üretilmesi, yaşanan pazarlama sıkıntısını ortadan kaldırmaya yönelik pazarlama ağlarının geliştirilmesi ve bilgisayar ile internet olanaklarının her alanda aktif olarak kullanılması gerekmektedir.

Türkiye’de bulunan animasyon firmalarının küresel pazarda yer alan firmalar ile rekabet edebilmesi mümkün gözükmemektedir. Ülkemizde animasyon, konu itibarıyla sektörel teşvik kapsamına alınmalıdır. Sektörün SGK ve vergi muafiyet, istisna ve indirimleri ile desteklenmesi büyük bir önem teşkil etmektedir. Bu konuda dünyada yer alan destek modelleri örnek alınabilir. Örneğin, Almanya’da bir enstitü kurularak sektör desteklenmiştir. Farklı destek modelleri, her zaman söz konusu olabilmelidir. Sektörde üretilen projelere bir taban fiyat uygulamasının getirilmesi de dolaylı destek mekanizması olarak düşünülebilir. Dünyada animasyon projelerinde aşama aşama verilen destek modelleri vardır. Böylece, kaliteli işlerin desteklenmesi sağlanmakta; kalitesiz işlere ise destek kesilmektedir. Bu konuda Malezya devlet destekleri incelenebilir. Malezya’da destek programları, 3 aşamalıdır. Birinci aşama, “Ülke İçerisinde Geliştirme”dir. İkinci aşama, “Ülke İçerisinde Bulunan Firmaları Yurt Dışına Açma” ve üçüncü aşama ise “Yurt Dışındaki Firmaları Ülkeye Çekme” şeklindedir.

Şekil 33. Malezya Modeli



Sektördeki şirketler, hem markalaşmalı hem de kurumsallaşmalıdır. Ar-Ge’ye gerekli önem vermelidir. Kamu otoritelerin ise uygun animasyon projelerini, Ar-Ge kapsamı içerisinde değerlendirmeleri gerekmektedir. Özgün karakterler tasarlanmalı ve bu tasarımlar üzerinden marka değerleri yaratılmalıdır. Aynı zamanda, proje bazlı çalışma ile sektörde faaliyet çeşitliliği sağlanmalı ve firmalar, kendi insan kaynağını yetiştirmelidir. Kurumsallaşamamış firmaların sektördeki varlığı, animasyon sektöründeki insan kaynağını olumsuz etkilemektedir. Buna ek olarak, yönetici vasıflarına sahip olmayan kişilerin animasyon şirketlerini yönetmeleri, sektörün olgunlaşmasını engellemektedir. Söz konusu şirketlerde planlama, organizasyon ve finansman sorunları da bulunmaktadır. Bu sorunlara yönelik çözüm önerileri ivedilikle geliştirilmelidir.

Endüstride animasyon projelerine kaynak aktaracak melek yatırımcı yeteri kadar bulunmaktadır. Firma veya freelancer ile bağlantıya geçen araçlar, sektörde önemli sorunlar yaratmakta; asıl yatırımcı veya müşteriyle iletişim kurulamamaktadır. Endüstride ne yazık ki animasyona vakıf olmayanlar, emeğe değer vermemektedir. Araçlarla yürütülen işler, profesyonel işleyişle değil; insan ilişkileri üzerinden ilerlemektedir. Yetişen az sayıda insan kaynağı, sektörün bu ve benzeri sorunları sebebiyle ülke endüstrisinden kopmaktadır. Üretici açısından endüstri, çok kontrolsüz olduğu için emeğin gerçek değeri ve karşılığı bulunamamaktadır. Tam bu noktada, sektörde yaşanan sorunları ve bu sorunlara yönelik çözüm önerilerinin ele alınabileceği ve çalışanların ortak akılda bir araya gelebileceği bir mesleki birliğin oluşturulmasının yararlı olabileceği düşünülmektedir.

Animasyon, geniş kapsamlı düşünülmeli ve icra edilmelidir. Animasyon, çizgi film-kısa film olgusundan öteye taşınabilmeli ve işlevleri daha kapsamlı tanıtılabilmelidir. Sadece küçük yaş grubuna yönelik projeler üretilmemelidir. Yaş grubu daha geniş tutulmalı ve yetişkinlere yönelik olarak da yapımlar üretilmelidir. İçerikler oluşturulurken gerekli detaylara özen gösterilmelidir. Dünya çapında ünlü film yönetmenleri, yapacakları işlerle ilgili kültürü yerinde görmek ve bu kültürü yaşamak adına çeşitli ziyaret ve araştırmalar yapmaktadır. Örneğin, Yüzüklerin Efendisi filminin yönetmeni Çanakkale’yi ziyaret edip incelemelerde bulunmuştur. Bir kültürü yansıtmak ya da oradaki materyalleri etkin şekilde kullanmak için sabırla ve derin çalışmalar yapılması, projelere değer kazandıracaktır.

Animasyon projelerinin değerlendirilmesinde animasyon profesyonellerinden oluşan bir kurul oluşturulmalıdır. Objektif görüş her alanda olduğu gibi animasyon projelerinin değerlendirilmesinde oldukça önemlidir. Animasyon ile ilgili kanunların uygulanması ise titizlikle takip edilmeli ve gerekli yaptırımlar uygulanmalıdır. Özel TV kanalları, ithal edilen çizgi filmleri sadece Türkçe dublaj yaparak yayınlamamalıdır. Yerlilik ve Türk kültürünü yansıtırma kriteri daha çok dikkate alınmalıdır. Bu anlamda, özel TV kanallarına çeşitli zorunluluklar getirilebilir. Özel TV kanallarının Türk yapımı çizgi filmleri satın almaları ve yayınlamaları halinde çeşitli muafiyet ve istisnalardan yararlanabilmeleri sağlanabilir.

Toplumsal tabanda ülkemizde bir animasyon bilincinin ve kültürünün oluşturulması ve geliştirilmesi ve buna yönelik eğitim faaliyetlerinin yaygınlaştırılması, sektörü canlı tutacaktır. Endüstride bir Türk tarzı ve stili oluşturularak uluslararası alanda bir konum elde edilmelidir. Örneğin, uluslararası arenada bir çizgi film gösterime girdiğinde “Bu bir Fransız filmi” ya da “Bu bir Japon filmi” dedirtmek önemli olup ülkemizde de bu yönde içeriğe yönelik teknik çalışmalar yapılmalıdır. Türk yapımı animasyon projelerinin ihracatının yapılabilmesi için zengin ve evrensel içeriklerin üretilmesi gerekmektedir. Kapsamlı ve evrensel içeriklerin üretilmesine önem verilmelidir.

Animasyon sektöründe sosyoloji, psikoloji, kültürler arası etkileşim vb. konularda danışmanlık hizmeti alınması endüstri için gerekli gözükmemektedir. İyi işler çıkarmak için disiplinler arası çalışmalar önemli ve etkili olacaktır. Animasyon, birçok sektörle iç içe geçmiş durumda ve animasyon bölümünden mezun olmayan fakat bu sektörde çalışan kişiler ise oldukça fazladır. Medikal sektöründe, havacılık ve raylı sistemlerde de animasyon uygulamalarının kullanılması yaygınlaştırılmalıdır. Örneğin, BAP uygulaması medikal eğitimde kullanılabilir.

Endüstride belgesel niteliğinde projeler talep edildiğinden, yapımcılar yaratıcılığı teşvik edememekte; projelerde yaratıcılık, senaryo, kalite ve nitelik sorunu ortaya çıkmakta ve dialogun fazla ancak aksiyonun az olduğu projeler üretilmektedir. Senaryo için ayrı bir ekip çalışmalı ancak bu ekibin içinde bir animatör mutlaka bulunmalıdır, çizgi filme uygun senaryo üretilmelidir. Animasyon sanatçılarının senaryo geliştirme anlamında desteklenmesi gerekmektedir. Sektörde girişimciliği özendirmek yerine animasyon pastasını büyütme; sektörel girişimciliği kendiliğinden artıracaktır. Bu bağlamda, TRT Çocuk gibi alıcıları artırmak, sektörü öncelikle arz yanlı değil, talep yanlı güçlendirmek ve neredeyse sektörü besleyen tek aktör olan TRT Çocuk’un bütçesini daha da artırmak gerekmektedir. Sektördeki şirketlerin TRT Çocuk karşısında bir pazarlık gücü de olmalıdır. Projelerin bütün lisans hakları ve gelirleri alınmamalıdır. Çünkü böyle bir durum, şirketlerin sürdürülebilirliklerini olumsuz etkilemektedir. Lisans gelirleri kurum ve şirketler arasında paylaşılmalı ve buna dair düzenlemeler yapılmalıdır.

5.1.2.2. Eskişehir ve Animasyon Endüstrisi – Çalıştay Çıktıları

Eskişehir’de animasyon sektörünün merkezileşmesi, altyapı ve teşvik imkânlarının İstanbul ve Ankara stüdyolarına sağlanması ile gerçekleşebilecektir. Eskişehir’de bir animasyon ekosistemin oluşturulması, Eskişehir’in (özellikle İstanbul ile kıyaslandığında) avantajlarının ön plana çıkarılması, Eskişehir’de stüdyo ve platolar kurulması, üniversite ile sektörün daha fazla ortak çalışmalar yapması, farklı disiplinleri içeren bir işbirliği ortamı oluşturulması önem taşımaktadır. Tüm bunlar sağlanabilir ise İstanbul’daki firmaların Eskişehir’de şube açmaları ve işin mutfak kısmını Eskişehir’e taşımaları mümkün olabilir. Ayrıca firmalar reklamlara yönelik animasyon için de Eskişehir’i seçebilir.

Eskişehir, hem konumu hem de şehrin özellikleri itibarıyla animasyoncular için yaşanılabilir bir ortama sahiptir. Animasyon ekip işidir ve ekiplerin bir arada çalışabilmeleri önemlidir. Eskişehir’de ekiplerin bir arada çalışabilmesi daha kolay gözükmektedir.

Anadolu Üniversitesi’nin fiziki yetersizlikleri bulunmaktadır. Animasyon ile ilgili bir atölyenin açılması ve bu atölyenin çok merkezi bir yerde olması; bilinirlik, görünürlük ve tanıtım açısından oldukça faydalı olacaktır. Bu sebeple, Eskişehir’de özellikle Anadolu Üniversitesi’ndeki Teknopark imkânları iyileştirilmelidir. Animasyona yönelik bir Teknopark kurulması ayrıca çalışılmalıdır. Eskişehir’de firmalara ortak kullanım alanı oluşturulması ile yer tahsisi, yazılım ve donanım desteği sağlanması yararlı olacaktır. Tüm bunlar, Türkiye’deki girişimciler ve Eskişehir’deki firmalar için önemli birer maliyet unsurudur. Uzun yıllar Eskişehir için planlanan film platosu projesi, animasyon sektörünü de kapsamalıdır.

PR faaliyetleri ile sektör potansiyelinin tanıtımı yapılmalıdır. Bu kapsamda; Eskişehir-Animasyon algısı oluşturulabilmesi ve bunun sürdürülebilirliğinin sağlanması mümkün olabilir. Eskişehir’de kamu kurum ve kuruluşları ile işletmelere yönelik animasyon konusunda çeşitli bilgilendirme çalışmalarının yapılması ve bu hususta bilinç düzeylerinin artırılması gerekmektedir. Bu yüzden, Eskişehir Anadolu Çizgi Film Yarışması’nın ve Festivali’nin gelenekselleşmesi ve kapsamının genişletilmesi yararlı olacaktır.

Animasyona yönelik kuluçka merkezi benzeri yapıların oluşturulması faydalı olacaktır. Silikon Vadisi’nde yapılan uygulamalar, bu alanda örnek alınabilir. Bu platformlarda öğrenciler ya da mezunlar, kendi projelerini oluşturup dönem dönem firmalara, TV kanallarına sunum yaparak tanıtım faaliyetlerinde bulunabilmektedir. Eskişehir’deki küçük yaratıcı ekipler de finansörlerle buluşturulabilir ve öğrenci projeleri desteklenebilir (Calliou vb. projelerde olduğu gibi) BEBKA’nın da katkılarıyla animasyona yönelik bir TV kanalı kurulabilir. Bu kanalda animasyonla ilgili eğitimler, festival görüntüleri gibi eğitici ve bilgilendirici gösterimler yapılabilir.

5.1.3. Anket Çalışması ve Veriler

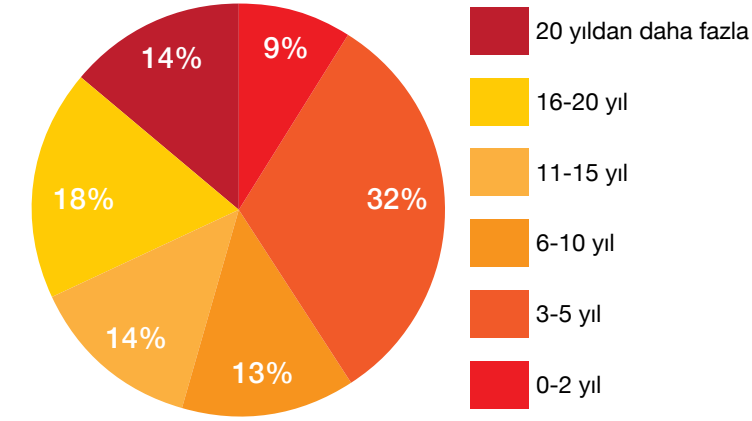
Animasyon sektörü anket çalışmasına Türkiye’de faaliyet gösteren animasyon stüdyolarının katılması amaçlanmıştır. Anket uygulama yöntemi olarak e-posta sistemi kullanılmıştır. Yaklaşık 60 tane animasyon stüdyosuna anket sorularını içeren e-posta gönderilmiş, ancak 22 tanesinden geri dönüş alınabilmiştir. Anket verileri, aşağıda yer alan belli başlıklar altında analiz edilmeye çalışılmıştır.

5.1.3.1. Firmalar Hakkında Genel Bilgiler

Ankete katılan firmalara, firmalar ile ilgili genel bilgiler elde etmeye yönelik çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, aşağıda analiz edilmiştir.

Şekil 34. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Faaliyet Süreleri

Firmanız yaklaşık kaç yıldır faaliyet göstermektedir?

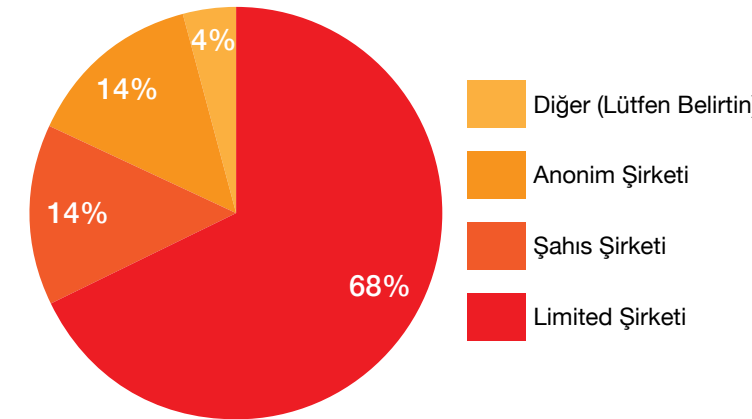


Ankete katılan firmalara “Firmanız yaklaşık kaç yıldır faaliyet göstermektedir?” sorusu yöneltilmiş ve işletmelerin %31,8’i, 3-5 yıl arasında faaliyet gösterdiklerini belirtmiştir. İşletmelerin %18,2’si ise 16-20 yıl cevabını vermiştir. İşletmelerin sadece %9,2’si 0-2 yıl seçeneğini işaretlemiştir. Türkiye’deki animasyon işletmelerinin yaklaşık %45’i, 10 yıldan fazla bir sürede sektörde faaliyet gösterirken; %55’i ise 10 yıldan daha az bir sürede endüstride yer almaktadır.

Son on yıllık süreçte stüdyo sayısında önemli bir artış yaşanmıştır.

Şekil 35. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Hukuki Statüsü

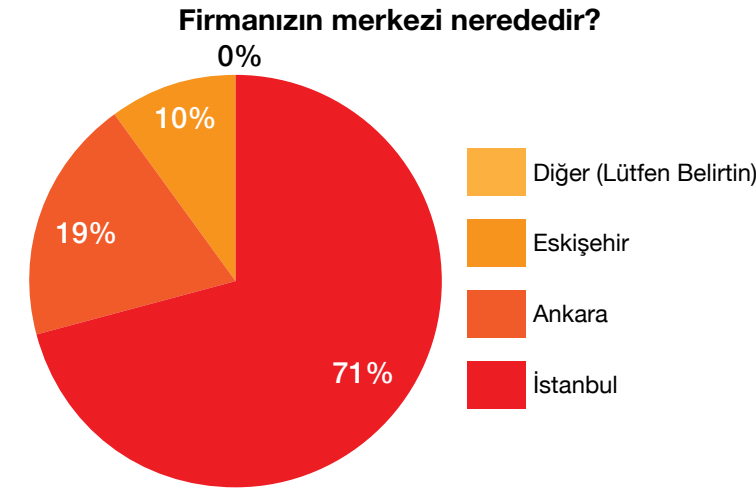
Firmanızın türü nedir?



Ankete katılan firmalara “Firmanızın türü nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %68,2’si, işletmelerinin hukuki statüsünün limited şirket olduğunu ifade etmiştir. Şahıs şirketi ve anonim şirket statüsünde olan firmaların oranı ise %13,6 olmuştur.

Stüdyoların çoğunun hukuki statüsü limited şirkettir.

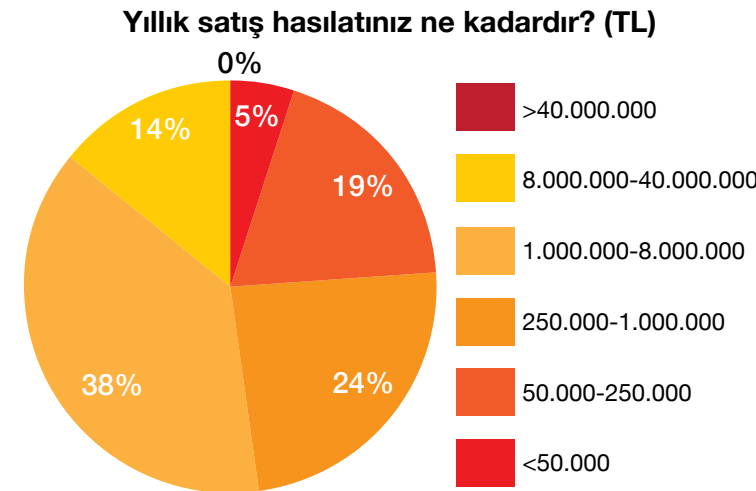
Şekil 36. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Merkezi



Ankete katılan firmalara “Firmanızın merkezi nerededir?” sorusu yöneltilmiş olup firma merkezlerinin %71,4’ünün İstanbul’da, %19’unun Ankara’da, %9,5’inin ise Eskişehir’de bulunduğu gözlemlenmiştir.

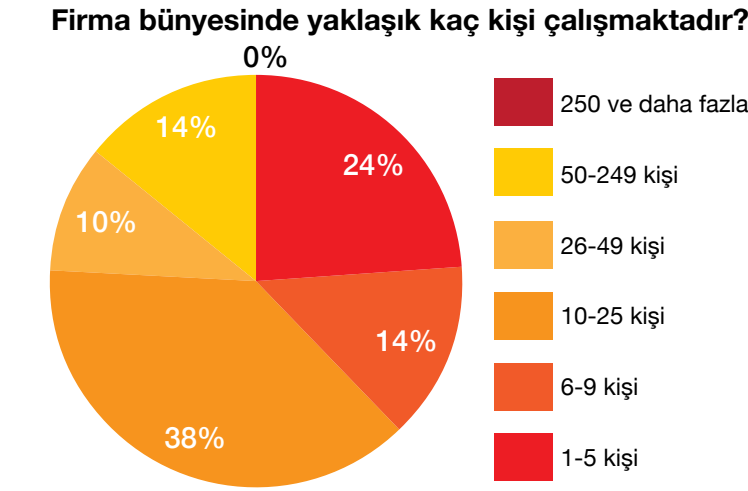
Stüdyoların çoğu, İstanbul merkezli faaliyet göstermektedir.

Şekil 37. Ankete Katılan Animasyon Firmalarının Yıllık Satış Hasılatı



Ankete katılan firmalara “Yıllık satış hasılatınız ne kadardır?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %38,1’i yıllık satış hasılatlarının 1 milyon ile 8 milyon TL arasında olduğunu ifade etmiştir. Firmaların yaklaşık %48’i ise yıllık satış hasılatlarının 1 milyon TL’nin altında olduğunu belirtmiştir.

Şekil 38. Ankete Katılan Firmaların Çalışan Sayısı



Ankete katılan firmalara “Firma bünyesinde yaklaşık kaç kişi çalışmaktadır?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %76,2’si, 25 kişiden az personel istihdam ettiğini beyan etmiştir. Ankete katılan ve 250 ve daha fazla personel istihdam eden firma bulunmamaktadır.

Stüdyolar, küçük ve orta ölçekli işletme statüsündedir.

Tablo 29. Ankete Katılan Firmaların Faaliyet Gösterdiği Alanlar

Firmanızın faaliyet gösterdiği alanlar nelerdir?	
Seçenekler	Yüzde
Reklam	72,2%
Çizgi film (dizi)	83,3%
Uzun metraj animasyon filmi	61,1%
Tanıtım ve Promosyon filmleri	50,0%
Dijital Teknolojiler	38,9%
Post Produksiyon	55,6%
Ses Tasarımı	33,3%
3D Modelleme	55,6%
Motion Graphic	50,0%
Dijital Efekt	44,4%

Firmanızın faaliyet gösterdiği alanlar nelerdir?	
Karakter Tasarımı	66,7%
Storyboard	55,6%
Oyun	50,0%
Grafik Tasarımı	22,2%
Web sitesi tasarımı	5,6%
Eğitim	11,1%
Danışmanlık	11,1%
Senaryo	50,0%
İnfografik	38,9%
Diğer	5,6%

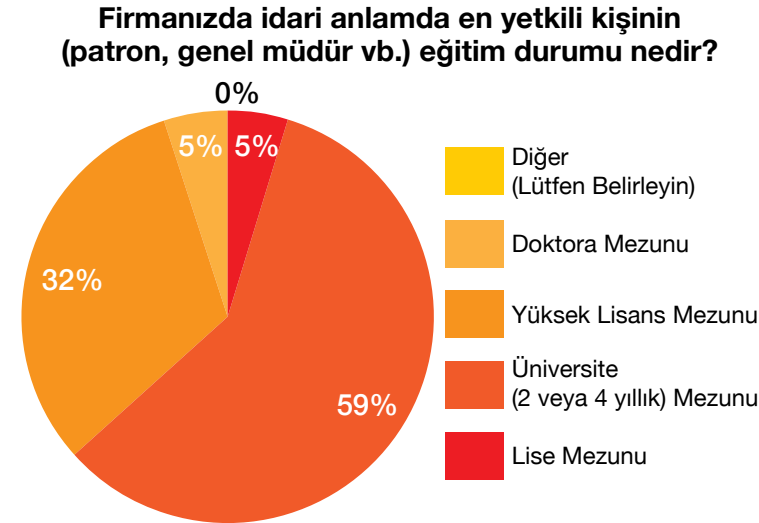
Ankete katılan firmalara “Firmanızın faaliyet gösterdiği alanlar nelerdir?” şeklinde çok cevaplı soru yöneltilmiş olup firmaların %83,3’ü çizgi dizi, %72,2’si reklam, %66,7’si karakter tasarımı, %61,1’i uzun metrajlı animasyon filmi, %55,6’sı 3D modelleme, post-produksiyon ve storyboard alanlarında faaliyet gösterdiğini bildirmiştir.

Stüdyolar, çoğunlukla çizgi dizi ve reklam alanlarında faaliyet göstermektedir.

5.1.3.2. İnsan Kaynağı

Ankete katılan animasyon firmalarına insan kaynaklarının mevcut durumuna ilişkin çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, anket soruları üzerinden aşağıda analiz edilmiştir.

Şekil 39. Ankete Katılan Firmalarda İdari Anlamda Yetkili Kişinin Eğitim Durumu

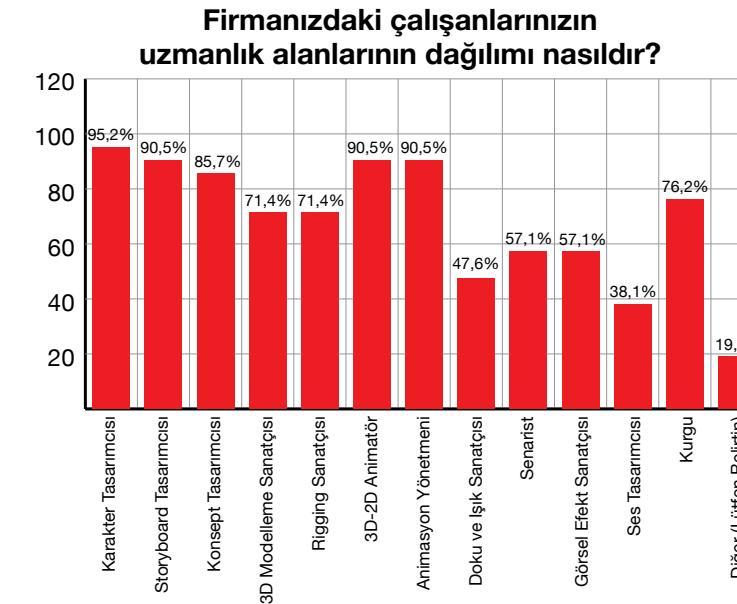


Ankete katılan firmalara “Firmanızda idari anlamda en yetkili kişinin (patron, genel müdür vb.) eğitim durumu nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %59,1’i, idari anlamda en yetkili kişinin eğitim durumunun üniversite mezunu olduğunu ifade etmiştir. %31,8’i yüksek lisans mezunu, %4,5’i doktora mezunu ve yine %4,5’i lise mezunu olduğunu belirtmiştir.

Stüdyoların çoğunda, idari anlamda en yetkili kişi en az üniversite mezunudur.

Animasyon işletmelerinin %95,5’inde idari anlamda en yetkili kişinin en az üniversite mezunu olduğu tespit edilmiştir.

Şekil 40. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Uzmanlık Alanları



Ankete katılan firmalara “Firmanızdaki çalışanlarınızın uzmanlık alanlarının dağılımı nasıldır?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %95,2’si karakter tasarımcısı, %90,5’i storyboard sanatçısı, 3D-2D animatör ve animasyon yönetmeni cevabını vermiştir. En az verilen cevaplar ise ses tasarımcısı, doku ve ışık sanatçısı, senarist ve görsel efekt sanatçısı olmuştur.

Stüdyolarda genel itibariyle karakter tasarımcısı, storyboard sanatçısı, 3D-2D animatör ve animasyon yönetmeni istihdam edilmektedir. En az istihdam edilen uzmanlık alanları ise ses tasarımcısı, doku ve ışık sanatçısı, senarist ve görsel efekt sanatçısıdır.

Tablo 30. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Mezun Olduğu Bölümlere Göre Kişi Sayısı

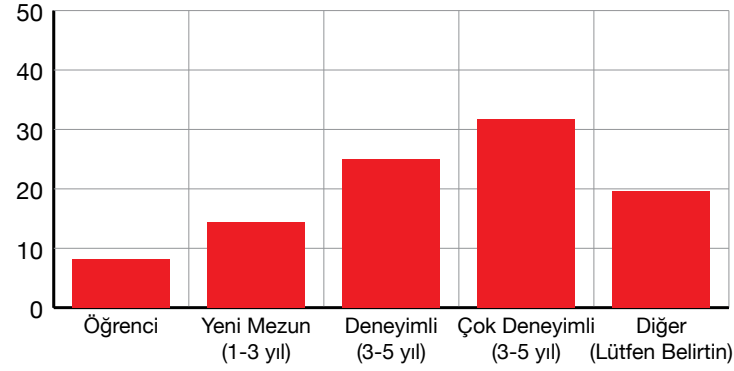
Firmanızdaki çalışanlarınızın mezun olduğu bölümlere göre kişi sayısı kaçtır? (Sadece sayı değeri giriniz)	
Seçenekler	Toplam Kişi Sayısı
Animasyon Bölümü	106
Grafik-Tasarım Bölümü	38
Endüstriyel Tasarım Bölümü	14
Mimarlık	
Heykel	9
Diğer Güzel Sanatlar Fakültesi Bölümleri	45
Mühendislik Bölümleri	17
Diğer	111
Toplam	340

Ankete katılan firmalara “Firmanızdaki çalışanlarınızın mezun olduğu bölümlere göre kişi sayısı kaçtır?” sorusu yöneltilmiştir. Ankete katılan firmalarda istihdam edilen toplam personel sayısının %31,1’ini animasyon bölümü, %68,8’ini ise diğer bölümler oluşturmuştur.

Stüdyolarda istihdam edilen personellerin sadece %31,1’i animasyon bölümü mezunudur.

Şekil 41. Ankete Katılan Firma Çalışanlarının Deneyim Durumuna Göre Kişi Sayısı

Firmanızdaki çalışanlarınızın animasyon alanındaki deneyim durumuna göre kişi sayısı kaçtır?

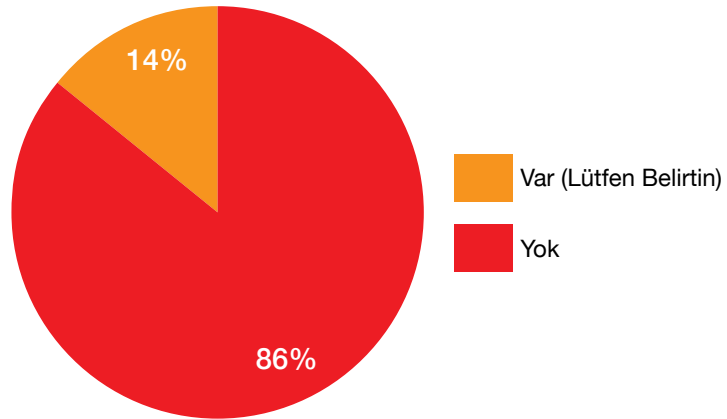


Ankete katılan firmalara “Firmanızdaki çalışanlarınızın animasyon alanındaki deneyim durumuna göre kişi sayısı kaçtır?” sorusu yöneltilmiştir. Firma çalışanlarının %31,8’inin çok deneyimli, %25’inin deneyimli, %14,4’ünün yeni mezun, %8,1’inin ise öğrenci olduğu anlaşılmıştır.

Stüdyolar, deneyimli işgücü ile çalışma eğilimindedir.

Şekil 42. Ankete Katılan Firmalarda Yabancı Çalışan Durumu

Firmanızda yabancı çalışan var mı?

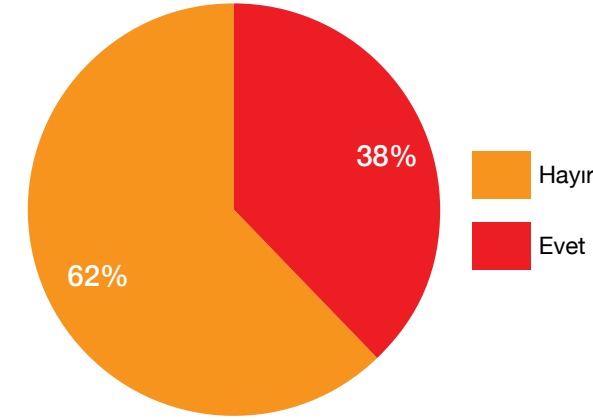


Ankete katılan firmalara “Firmanızda yabancı çalışan var mı?” şeklinde soru yöneltilmiştir. Firmaların %85,7’sinde yabancı çalışanların bulunmadığı, %14,3’ünde ise yabancı çalışanların yer aldığı anlaşılmıştır.

Stüdyolarda genel itibariyle yabancı çalışan çok fazla bulunmamaktadır.

Şekil 43. Ankete Katılan Firmalarda İşgücü Temini

Firmanızda işgücü temininde zorluk yaşıyor musunuz?

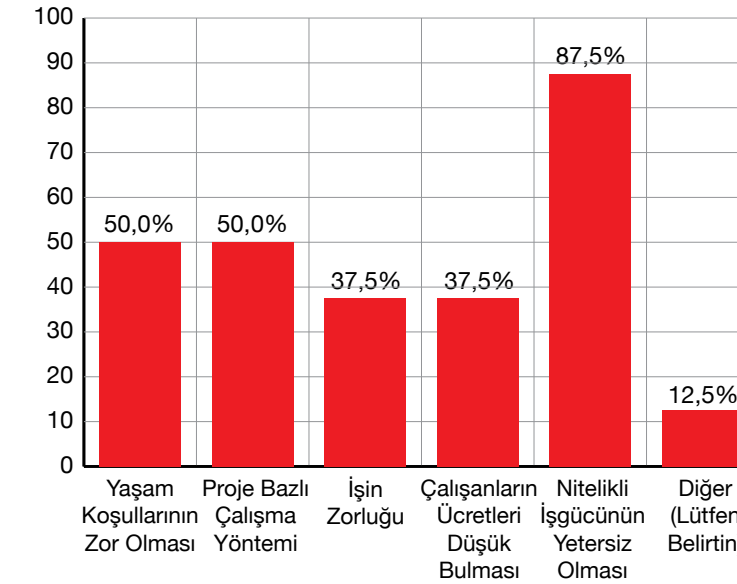


Ankete katılan firmalara “Firmanızda işgücü temininde zorluk yaşıyor musunuz?” sorusu yönetilmiştir. Firmaların %61,9’u Hayır cevabını verirken, %38,1’i Evet cevabını vermiştir.

Stüdyoların çoğu, işgücü temininde zorluk yaşamamaktadır.

Şekil 44. Ankete Katılan Firmalarda İşgücü Temin Problemleri

Firmanızda işgücü temininde yaşanan zorluklar nelerdir?

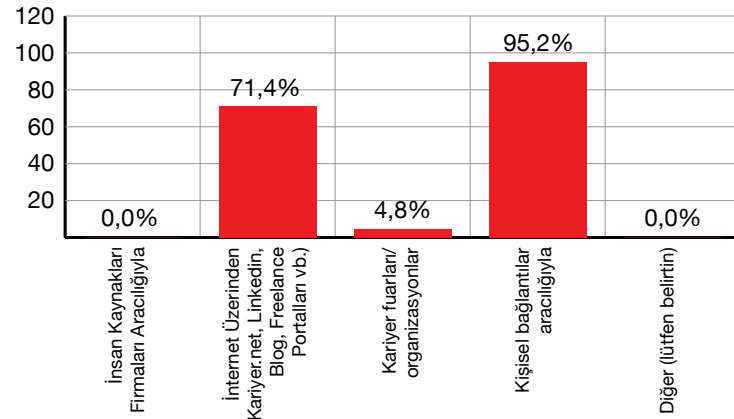


Bir önceki sorunun akabinde işgücü temini konusunda zorluk yaşayan firmalara (%38’lik dilime) “Firmanızda işgücü temininde yaşanan zorluklar nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %87,5’i işgücü temininde yaşanan zorluğu, nitelikli işgücünün yetersiz olmasına bağlamıştır. Bu zorluğu ise %50 ile yaşam koşullarının zor olması ve proje bazlı çalışma yöntemi takip etmiştir. Animasyon endüstrisinde işgücü temini konusunda sıkıntı yaşayan firmaların büyük bir çoğunluğunun nitelikli işgücünün yetersiz olmasını temel bir problem olarak algıladıkları tespit edilmiştir.

İşgücü temininin zorluk yaşayan stüdyoların gerekçeleri; nitelikli işgücünün yetersiz olması, proje bazlı çalışma yöntemi ve yaşam koşullarının zor olması olmuştur.

Şekil 45. Ankete Katılan Firmaların Proje Bazlı İşlerinde Uzmanlara Erişimi

Firmanızdaki çalışanlarınızın animasyon alanındaki deneyim durumuna göre kişi sayısı kaçtır?

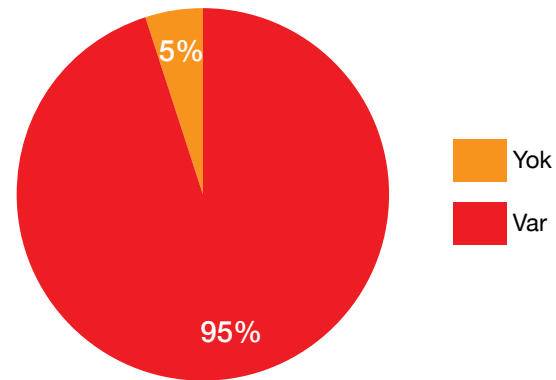


Ankete katılan firmalara “Proje bazlı işlerinizde, ihtiyacınız olan uzmanlara nasıl ulaşıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiş olup firmaların %95,2’si kişisel bağlantılar aracılığıyla, %71,4’ü ise internet portalları üzerinden uzmanlara ulaştıklarını beyan etmiştir. Kariyer fuarları, organizasyonlar, insan kaynakları firmaları ve diğer alternatiflerin firmalar tarafından çok fazla kullanılmadıkları anlaşılmıştır.

Stüdyolar, ihtiyacı olan uzmanlara kişisel bağlantılar aracılığıyla ve internet portalları üzerinden ulaşmaktadır.

Şekil 46. Ankete Katılan Firmalarda Personellerin Gelişim Durumu

Personelinizin gelişimi için yaptığınız herhangi bir çalışmanız var mı?

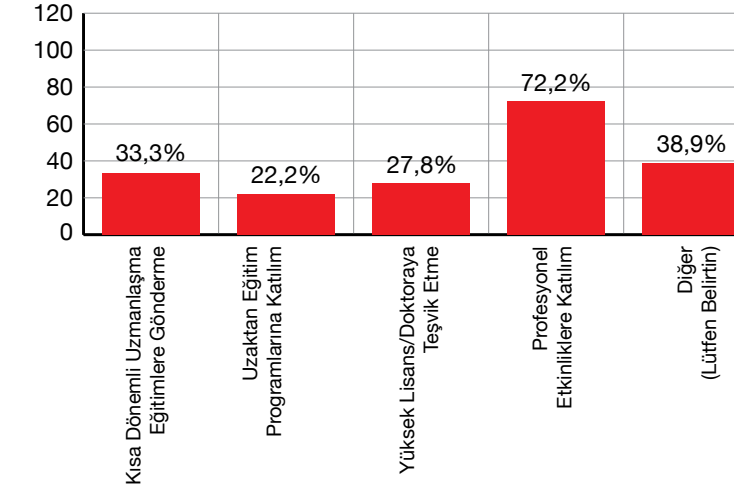


Ankete katılan firmalara “Personelinizin gelişimi için yaptığınız herhangi bir çalışmanız var mı?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %95,2’si, personellerinin gelişimine yönelik çalışmalarının olduğunu, %4,8’i ise böyle bir çalışmalarının olmadığını ifade etmiştir.

Stüdyolar, personel gelişimine önem vermektedir.

Şekil 47. Ankete Katılan Firmalarda Personellerin Gelişimi için Yapılan Çalışmalar

Personelinizin gelişimi için neler yapıyorsunuz?

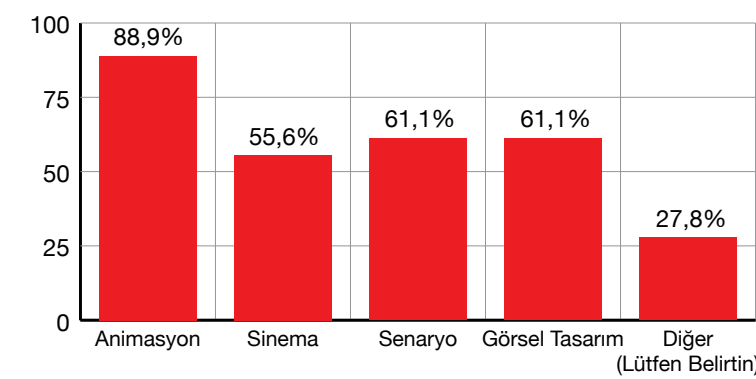


Personellerin gelişimine yönelik çalışma yürüten firmalara ise “Personelinizin gelişimi için neler yapıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiş olup firmaların %72,2’si, bu doğrultuda profesyonel etkinliklere katıldıklarını ifade etmiştir. Bu cevabı, %38,9 ile diğer faaliyetler ve %33,3 ile kısa dönemli uzmanlaşma eğitimlerine gönderme takip etmiştir.

Stüdyolar, personel gelişimine yönelik profesyonel etkinliklere sıklıkla katılmaktadır.

Şekil 48. Ankete Katılan Firmalarda Personellerin Gelişimi için Eğitim ve Gelişim Programları

Personelinizin gelişimi için hangi alanlarda eğitim & gelişim programları olmasını isterdiniz?

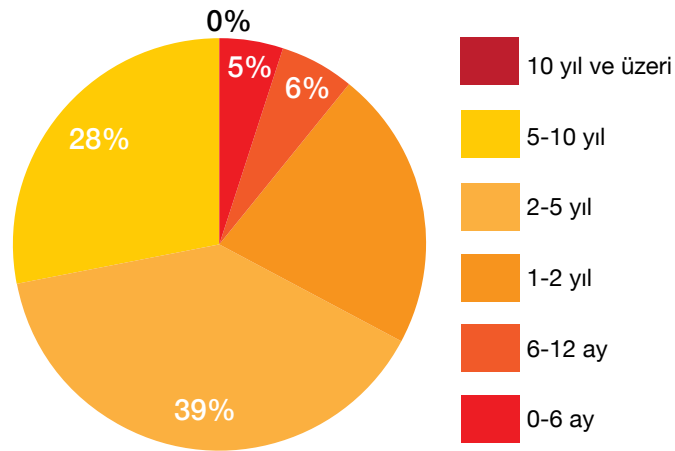


Ankete katılan firmalara “Personelinizin gelişimi için hangi alanlarda eğitim & gelişim programları olmasını isterdiniz?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %88,9’u animasyon alanını ön plana çıkarırken, %61,1’i senaryo ve görsel tasarım alanlarında eğitim ve gelişim programlarının olmasını istediklerini ifade etmiştir. Bu alanları, %55,6 ile sinema takip etmiştir.

Stüdyolar, personellerinin animasyon, senaryo ve görsel tasarım konularında gelişmelerini istemektedir.

Şekil 49. Ankete Katılan Firmalarda Personel Sirkülasyon Periyodu

Firmanızda personel sirkülasyon periyodu ortalama olarak nedir?

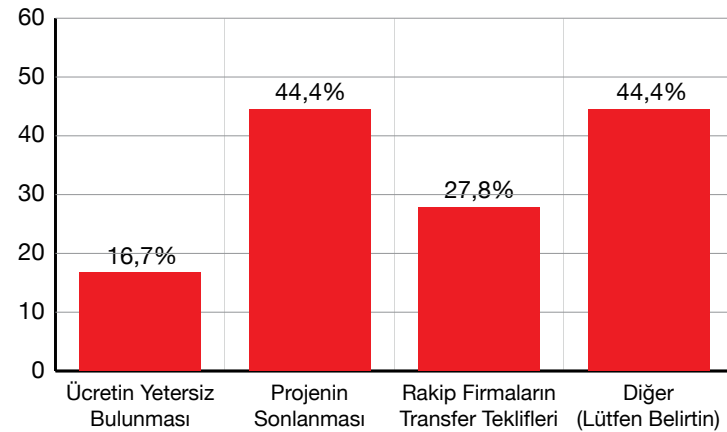


Ankete katılan firmalara “Firmanızda personel sirkülasyon periyodu ortalama olarak nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %38,9’u 2-5 yıl, %27,8’i 5-10 yıl ve %22,2’si 1-2 yıl cevabını vermiştir.

Stüdyoların çoğu, en fazla 5 yıla kadar aynı personel ile çalışmaktadır.

Şekil 50. Ankete Katılan Firmalarda Personel Sirkülasyon Nedenleri

Daha çok hangi nedenler ile firmanızda personel sirkülasyonu yaşıyorsunuz?



Ankete katılan firmalara “Daha çok hangi nedenler ile firmanızda personel sirkülasyonu yaşıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %44,4’ü projenin sonlanması ve diğer nedenleri personel sirkülasyonunda en önemli kriter olarak belirtirken; %27,8’i rakip firmaların transfer tekliflerini, %16,7’si ise ücretin yetersiz bulunmasını gerekçe olarak göstermiştir.

Personel sirkülasyonu genellikle projenin sonlanması, rakip firmaların transfer teklifleri ve ücretin yetersiz bulunması sebebiyle yaşanmaktadır.

Tablo 31. Ankete Katılan Firmalarda Deneyime Göre Personel Maaş Düzeyleri

Firmanızda sabit olarak çalışan personelinizin ortalama net maaş düzeyleri nedir? (TL)							
Seçenekler	0-1.000	1.001-2.000	2.001-3.000	3.001-4.000	4.001-5.000	5.000 ve üstü	Frekans
Öğrenci	7	4	1	0	0	0	12
Yeni Mezun (1-3 yıl)	0	8	9	0	0	0	17
Deneyimli (3-5 yıl)	0	2	6	5	3	1	17
Çok deneyimli (5+ yıl)	0	2	2	2	4	4	14
Diğer							1
						Cevap veren firma sayısı	18
						Cevap vermeyen firma sayısı	4

Ankete katılan firmalara “Firmanızda sabit olarak çalışan personelinizin ortalama net maaş düzeyleri nedir? (TL)” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların deneyime göre, verdikleri ortalama net maaş düzeylerinin farklılaştığı görülmektedir. Firmaların öğrencilere ortalama 1.000 TL’ye kadar, yeni mezunlara (1-3 yıl) 1.000 TL ile 3.000 TL arasında, deneyimli (3-5 yıl) personellere 2.000 TL ile 5.000 TL arasında, çok deneyimli (5+yıl) personellere ise 3.000 TL ile 5.000 TL üzeri arasında maaş ödedikleri tespit edilmiştir. Anket verilerine göre, tüm deneyimler göz önüne alındığında ortalama maaş düzeyinin 2.000 TL ile 3.000 TL arasında olduğu anlaşılmaktadır.”

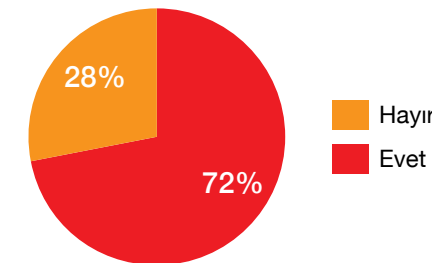
Ortalama maaş düzeyi, 2.000 TL ile 3.000 TL arasında değişmektedir.

5.1.3.3. Üretim

Ankete katılan firmalara animasyon üretimi ile ilgili çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, anket soruları üzerinden aşağıda analiz edilmiştir.

Şekil 51. Ankete Katılan Firmalarda Verimlilik Durumu

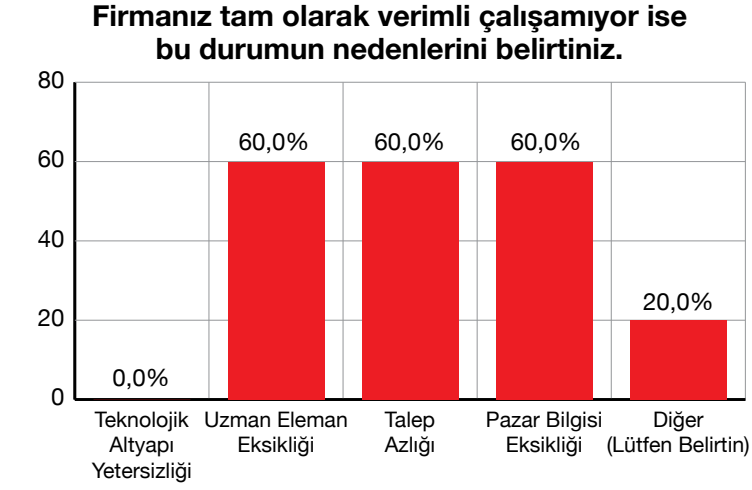
Firmanız tam olarak verimli çalışabilmekte midir?



Ankete katılan firmalara “Firmanız tam olarak verimli çalışabilmekte midir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %72,2’si Evet cevabını verirken, %27,8’i Hayır cevabı vermiştir.

Stüdyoların çoğu, verimlilikle ilgili problem yaşamamaktadır.

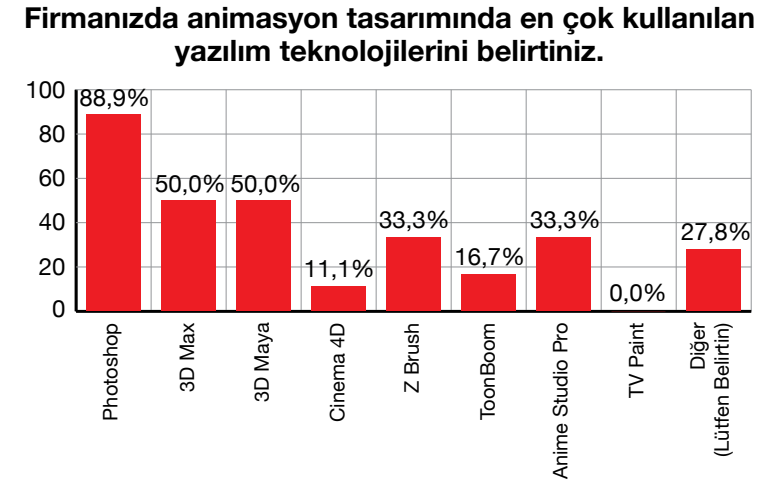
Şekil 52. Ankete Katılan Firmalarda Verimli Çalışamama Nedenleri



Firmalarının tam olarak verimli çalışmadığını belirten firmalara ise bu durumun nedenleri sorulmuştur. Firmaların %60'ı, verimli çalışamamalarının nedeni olarak uzman eleman eksikliğini, talep azlığını ve pazar bilgisi eksikliğini göstermiştir.

Uzman eleman eksikliği, talep yetersizliği ve pazar bilgisi eksikliği stüdyoların verimliliğini etkilemektedir.

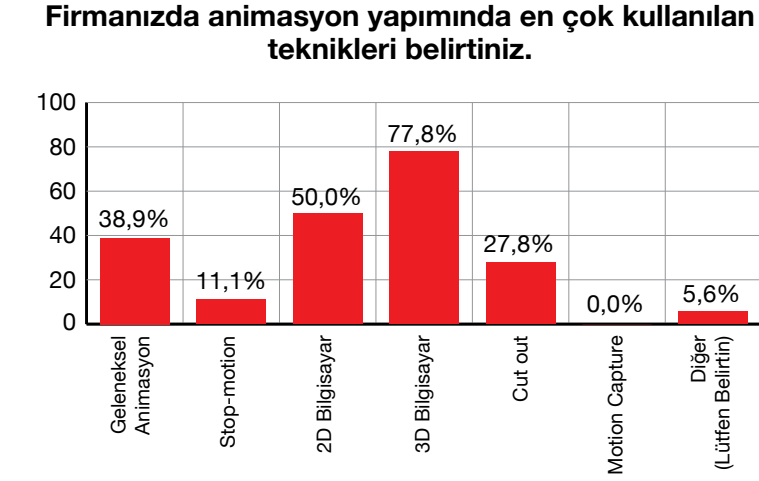
Şekil 53. Ankete Katılan Firmalarda En Çok Kullanılan Yazılım Teknolojileri



Ankete katılan firmalara "Firmanızda animasyon tasarımında en çok kullanılan yazılım teknolojilerini belirtiniz" şeklinde soru yöneltilmiş ve firmaların %88,9'u Photoshop'u, %50'si 3D Max ve 3D Maya yazılımlarını, %33,3'ü ise Z Brush ve Anime Studio Pro yazılımlarını kullandıklarını belirtmiştir.

Stüdyolar; Photoshop, 3D Max ve 3D Maya yazılımlarını sıklıkla kullanmaktadır.

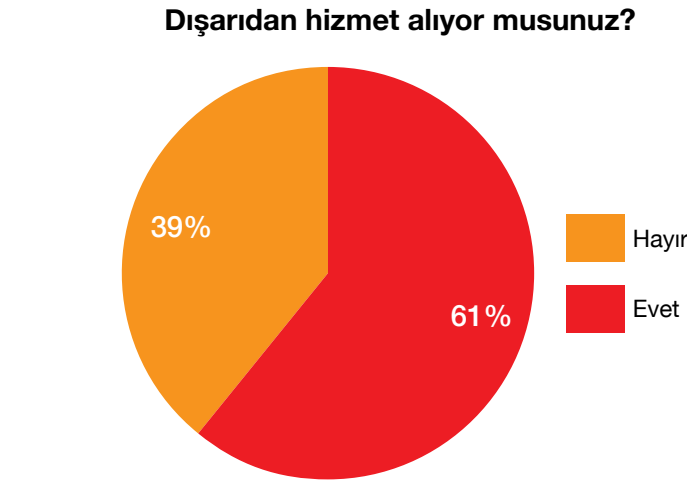
Şekil 54. Ankete Katılan Firmalarda En Çok Kullanılan Teknikler



Ankete katılan firmalara animasyon yapımında en çok kullanılan teknikler sorulmuş olup firmaların %77,8'i 3D bilgisayar, %50'si 2D bilgisayar, %38,9'u geleneksel animasyon ve %27,8'i cut out tekniğini kullandıklarını beyan etmiştir. Genel itibarıyla Türk animasyon endüstrisinde yer alan firmaların 3D bilgisayar animasyonu üzerinde yoğunlaştıkları, yarısının ise 2D bilgisayar animasyonu yaptıkları anlaşılmıştır.

Stüdyolar, çoğunlukla 3D ve 2D bilgisayar animasyon tekniklerini kullanmaktadır.

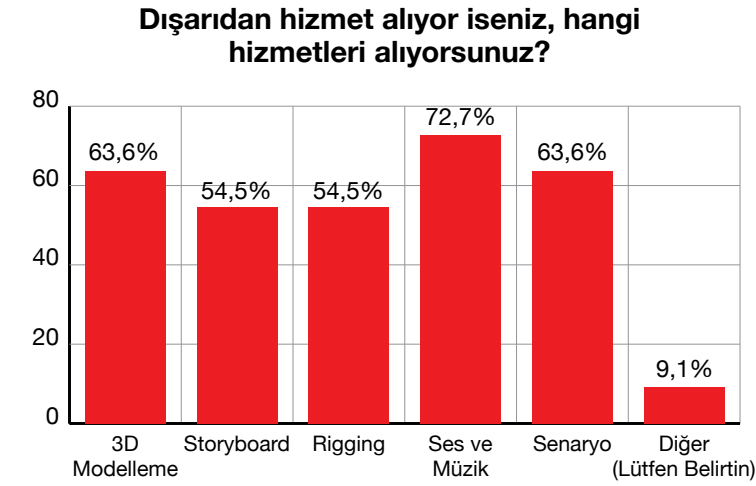
Şekil 55. Ankete Katılan Firmaların Dışardan Hizmet Alım Durumu



Ankete katılan firmalara "Dışardan hizmet alıyor musunuz?" sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %61,1'i dışardan hizmet aldıklarını belirtirken; %38,9'u ise dışardan hizmet almadan üretimlerini gerçekleştirdiklerini belirtmiştir. Stüdyoların genellikle dışardan hizmet aldıkları tespit edilmiştir.

Stüdyoların çoğu, dışardan hizmet almaktadır.

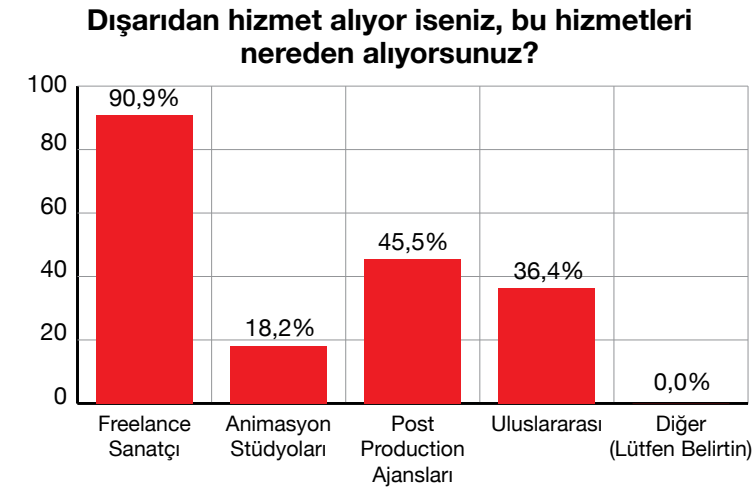
Şekil 56. Ankete Katılan Firmaların Dışarıdan Almış Oldukları Hizmetler



Dışarıdan hizmet alan firmalara hangi hizmetleri aldıkları sorulmuştur. Firmaların %72,7'si ses ve müzik, %63,6'sı senaryo ve 3D modelleme, %54,5'i storyboard ve rigging konularında dışarıdan hizmet aldığını ifade etmiştir. Özellikle animasyon firmalarının ses, müzik, senaryo ve 3D modelleme alanlarında yetersiz olduğu ve bu alanlarda dışarıdan hizmet aldıkları tespit edilmiştir.

Stüdyoların dışarıdan almış oldukları hizmetler; ses ve müzik, senaryo, 3D modelleme, storyboard ve riggingdir.

Şekil 57. Ankete Katılan Firmaların Dışarıdan Hizmet Aldıkları Birimler

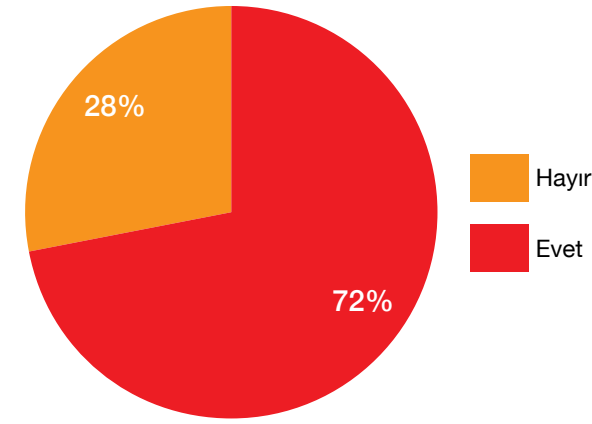


Dışarıdan hizmet alan firmalara bu hizmetleri nereden aldıkları sorulmuştur. Firmaların %90,9'u freelance sanatçılardan, %45,5'i post production ajanslarından, %36,4'ü uluslararası pazardan, %18,2'si ise animasyon stüdyolarından hizmet aldıklarını bildirmiştir. Firmaların neredeyse tamamına yakınının freelance sanatçılar ile çalıştıkları görülmektedir. Firmaların yaklaşık yarısının ise üretim faaliyetlerinde post production ajanları ile çalıştığı tespit edilmiştir.

Stüdyolar, freelancerlar ile çalışmaktadır.

Şekil 58. Ankete Katılan Firmaların Ortak Proje Geliştirme Durumu

Başka firmalar ile ortak projeler geliştiriyor musunuz?

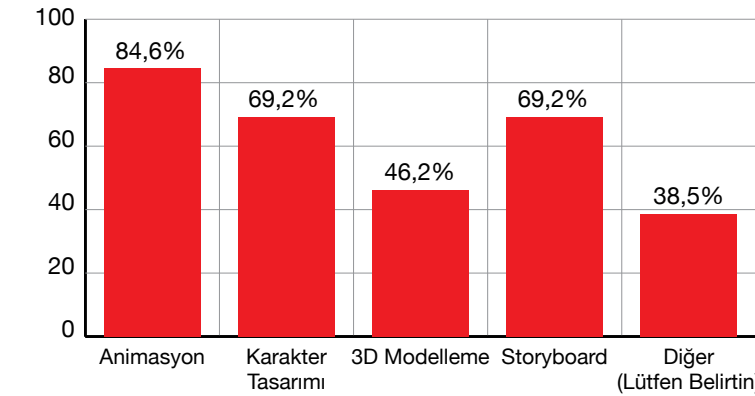


Ankete katılan firmalara "Başka firmalar ile ortak projeler geliştiriyor musunuz?" sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %72,2'si Evet, %27,8'i ise Hayır cevabını vermiştir. Anket sonucu, firmaların büyük bir çoğunluğunun farklı firmalar ile ortak projeler geliştirdiği görülmektedir.

Stüdyoların çoğu, başka stüdyolar ile ortak proje geliştirmektedir.

Şekil 59. Ankete Katılan Firmaların Ortak Projelerde Kendi Bünyelerinde Gerçekleştirdiği Aşamalar

Başka firmalar ile ortak projeler geliştiriyor iseniz hangi aşamaları siz sağlıyorsunuz?

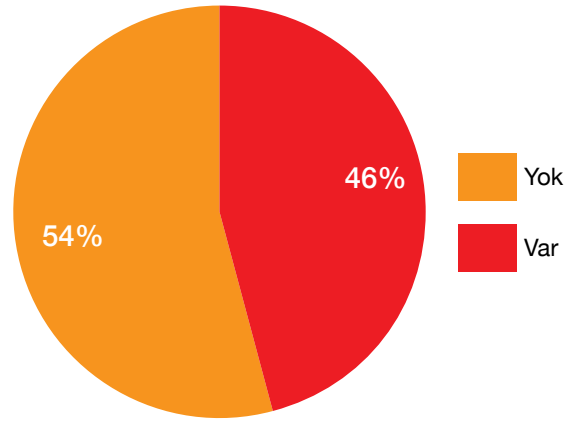


Farklı firmalar ile ortak projeler geliştiren firmalara ise ortak projelerde hangi aşamaların kendileri tarafından sağlandığı sorulmuştur. Firmaların %84,6'sı animasyon, %69,2'si karakter tasarımı ve storyboard, %46,2'si ise 3D modelleme işlemlerinin kendileri tarafından gerçekleştirdiklerini bildirmiştir. Firmaların genel itibarıyla animasyon üretim süreçlerini kendileri tarafından gerçekleştirildiği anlaşılmıştır.

Stüdyoların dışarıdan almış oldukları hizmetler; ses ve müzik, senaryo, 3D modelleme, storyboard ve riggingdir.

Şekil 60. Ankete Katılan Firmaların Yabancılar ile Gerçekleştirmiş Olduğu Ortak Projeler

Ortak olarak proje geliştirdiğiniz firmalardan yabancı olanlar var mıdır?



Ankete katılan ve ortak proje geliştiren firmalara yabancı firmalar ile çalışıp çalışmadıkları sorulmuş ve firmaların %53,8'i, herhangi bir yabancı firma ile ortak proje geliştirmediğini belirtmiştir. Firmaların %46,2'si ise yabancı firmalar ile ortak proje geliştirdiğini ifade etmiştir.

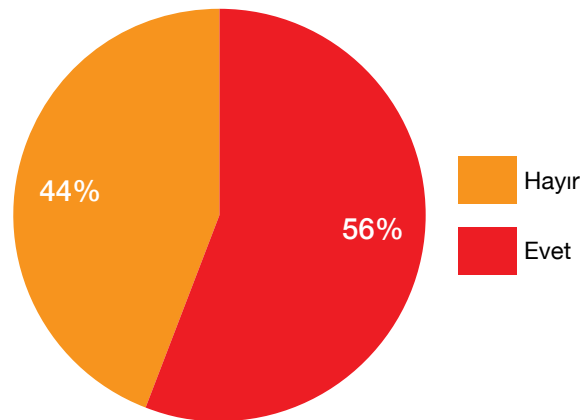
Stüdyoların çoğu, yabancı bir firma ile herhangi bir ortak proje geliştirmemiştir.

5.1.3.4. Dağıtım, Satış ve Pazarlama

Ankete katılan animasyon firmalarına dağıtım, satış ve pazarlama konularında çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, anket soruları üzerinden aşağıda analiz edilmiştir.

Şekil 61. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Çalışma Durumu

TRT Çocuk ile çalıştınız mı?

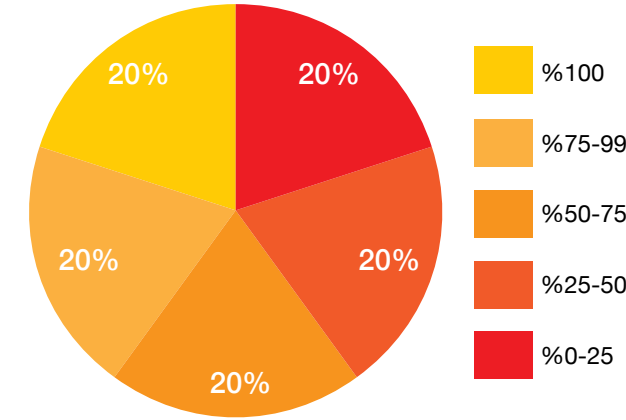


Ankete katılan firmalara "TRT Çocuk ile çalıştınız mı?" sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %5'si TRT Çocuk ile çalıştıklarını, %44'ü ise çalışmadıklarını ifade etmiştir. Genel itibarıyla firmaların TRT Çocuk için proje geliştirdikleri söylenebilir.

Stüdyoların çoğu, TRT Çocuk kanalı ile çalışmıştır.

Şekil 62. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Yürüttüğü Projelerin Toplam Projelere Oranı

TRT Çocuk ile yürüttüğünüz projeler toplam projelerinizin ne kadarını oluşturmaktadır?



TRT Çocuk ile proje geliştiren animasyon firmalarına "TRT Çocuk ile yürüttüğünüz projeler toplam projelerinizin ne kadarını oluşturmaktadır?" sorusu yöneltilmiştir. Verilen cevaplarda dengeli bir dağılım göze çarpmaktadır. Firmaların %20'sinde TRT Çocuk ile yürütülen projelerin toplam projelerdeki oranı sırasıyla %100, %75-99, %50-75, %25-50 ve %0-25 olmuştur.

Toplam projelerde TRT Çocuk projelerinin payı, stüdyolara göre değişkenlik göstermektedir.

Tablo 32. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk için Geliştirdiği Proje Sayısı

TRT Çocuk ile kaç proje gerçekleştirdiniz?
Toplam Proje Sayısı
21

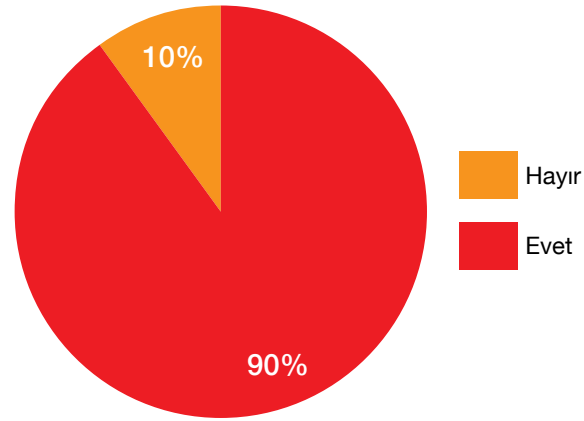
TRT Çocuk ile proje yürüten firmalara "TRT Çocuk ile kaç proje gerçekleştirdiniz?" ve "TRT Çocuk ile halen devam eden kaç projeniz vardır?" soruları yöneltilmiştir. Ankete katılan firmaların TRT Çocuk ile 21 adet proje gerçekleştirdikleri ve devam eden proje sayısının ise 7 olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 33. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Devam Eden Proje Sayısı

TRT Çocuk ile halen devam eden kaç projeniz vardır?
Devam Eden Toplam Proje Sayısı
7

Şekil 63. Ankete Katılan Firmaların TRT Çocuk ile Çalışmaya Devam Etme İsteği

TRT Çocuk ile çalışmaya devam etmeyi düşünüyor musunuz?

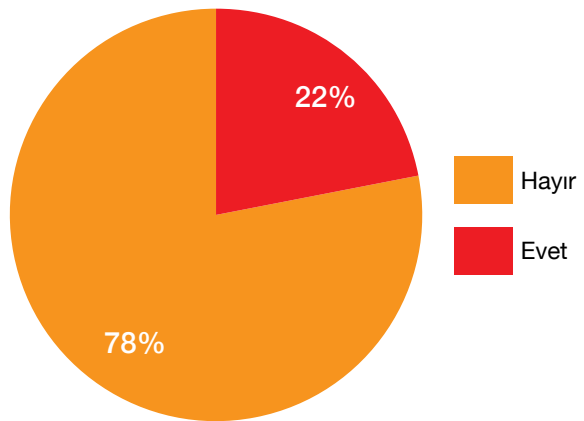


Ankete katılan firmalara “TRT Çocuk ile çalışmaya devam etmeyi düşünüyor musunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %90’ı Evet cevabı, %10’u ise Hayır cevabını vermiştir. Anket verilerine bakıldığında, animasyon firmalarının TRT Çocuk ile proje geliştirmek istedikleri görülmekte olup animasyon firmaları için TRT Çocuk kanalının önemi bir kez daha ortaya çıkmıştır.

TRT Çocuk ile çalışan stüdyoların büyük bir çoğunluğu, kanal ile çalışmaya devam etmek istemektedir.

Şekil 64. Ankete Katılan Firmaların İhracat Durumu

İhracat yapıyor musunuz?



Ankete katılan firmalara “İhracat yapıyor musunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %77,8’i Hayır cevabını, %22,2’si ise Evet cevabını vermiştir. Firmaların büyük bir çoğunluğunun ihracat yapmadıkları veya yapamadıkları anlaşılmıştır.

Stüdyoların çoğu, ihracat yapmamıştır.

Tablo 34. Ankete Katılan Firmaların İhracat Yaptıkları Ülkeler

2015 yılında en çok ihracat yaptığınız ilk 3 ülke sırası ile hangileridir? Lütfen belirtiniz.

Belirtilen Ülkeler

1. Ülke: ABD, Güney Kore, Çin

2. Ülke: İngiltere, Avusturalya, Kenya

3. Ülke: Kanada, İsrail

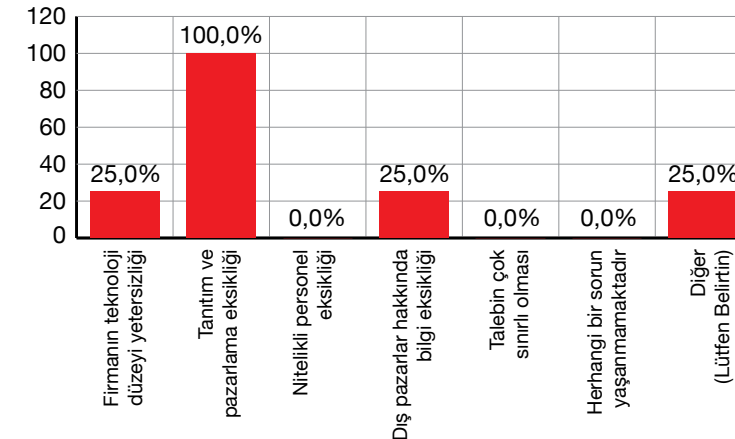
Cevap veren firma sayısı	3
Cevap vermeyen firma sayısı	18

Ankete katılan firmalara “2015 yılında en çok ihracat yaptığınız ilk üç ülke sırası ile hangileridir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmalar tarafından birinci ülke olarak belirtilen ülkeler; ABD, Güney Kore ve Çin olurken; ikinci ülke; İngiltere, Avusturalya ve Kenya olmuştur. Üçüncü olarak belirtilen ülkelerde ise Kanada ve İsrail yer almıştır.

İhracat yapan stüdyolar genellikle; ABD, Güney Kore ve Çin’e ihracat gerçekleştirmiştir.

Şekil 65. Ankete Katılan Firmaların İhracatta Yaşadıkları Sorunlar

İhracatta yaşadığınız başlıca sorunlar nelerdir?



İhracat yapan firmalara “İhracatta yaşadığınız başlıca sorunlar nelerdir?” sorusu yöneltilmiş olup firmaların tamamı, ihracatta yaşanan başlıca problemin tanıtım ve pazarlama eksikliğinin olduğunu ifade etmiştir. Teknoloji düzeyi yetersizliği, dış pazarlar hakkında bilgi eksikliği ve diğer hususlar da ihracatta yaşanan sorunlar olarak belirtilmiştir.

Stüdyoların ihracatta yaşadığı başlıca sorun, tanıtım ve pazarlama eksikliğidir.

Şekil 66. Ankete Katılan Firmaların Yapmayı Düşündükleri Yatırımlar

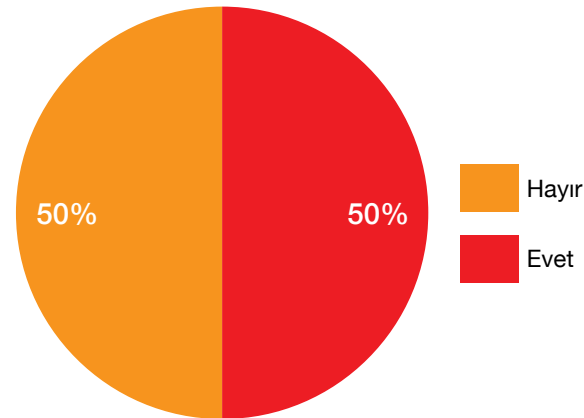


Ankete katılan firmalara “Mevcut durumda ve/veya önümüzdeki 2 yıl içinde firmanın önemli bir yatırım planı var ise bu yatırımın niteliği nedir?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %94,4’ü teknolojik altyapı (Donanım, yazılım vb.) konusunda yatırım yapmayı düşündüklerini ifade etmiştir. Firmaların %61,1’i insan kaynakları, %50’si satış ve pazarlama ve %16,7’si bina-inşaat alanlarında yatırım yapabileceklerini belirtmiştir.

Stüdyolar; teknolojik altyapı, insan kaynakları ve satış pazarlama konularında yatırım yapma eğilimindedir.

Şekil 67. Ankete Katılan Firmaların Ulusal veya Uluslararası Ödüllü Yarışmalara Katılma Durumu

Ulusal veya uluslararası ödüllü yarışmalara katılıyor musunuz?

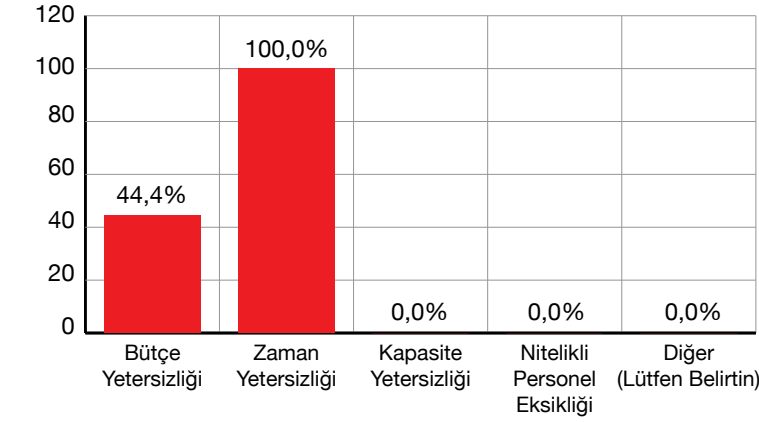


Ankete katılan firmalara “Ulusal veya uluslararası ödüllü yarışmalara katılıyor musunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %50’si Evet cevabını verirken, %50’si Hayır cevabını vermiştir.

Stüdyoların yarısı, herhangi bir ulusal veya uluslararası ödüllü yarışmalara katılmamıştır.

Şekil 68. Ankete Katılan Firmaların Ulusal veya Uluslararası Ödüllü Yarışmalara Katılmama Nedenleri

Ulusal veya uluslararası ödüllü yarışmalara katılmıyor iseniz nedenini açıklayınız?

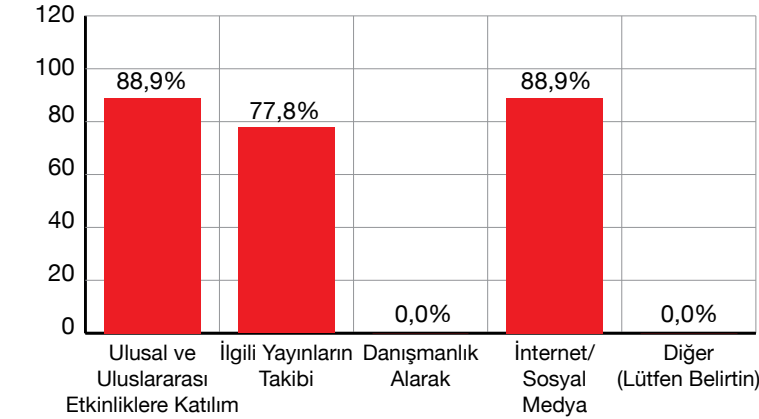


Ulusal ve uluslararası ödüllü yarışmalara katılmayan firmalara ise “Ulusal ve uluslararası ödüllü yarışmalara katılmıyor iseniz nedenini açıklayınız?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların tamamı, katılmama gerekçesi olarak zaman yetersizliğini gösterirken, %44,4’ü bütçe yetersizliğini öne sürmüştür.

Stüdyoların ulusal veya uluslararası yarışmalara katılmama nedenleri, zaman ve bütçe yetersizliğidir.

Şekil 69. Ankete Katılan Firmaların Sektörel Gelişmeleri Takip Etme Yolları

Sektördeki gelişmeleri hangi yollarla takip ediyorsunuz?



Ankete katılan firmalara “Sektördeki gelişmeleri hangi yollarla takip ediyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %88,9’u, internet/sosyal medya ve ulusal ve uluslararası etkinliklere katılım ile sektördeki gelişmeleri takip ettiğini ifade ederken, %77,8’i ilgili yayınların takibi ile gelişmeleri izlediklerini belirtmiştir.

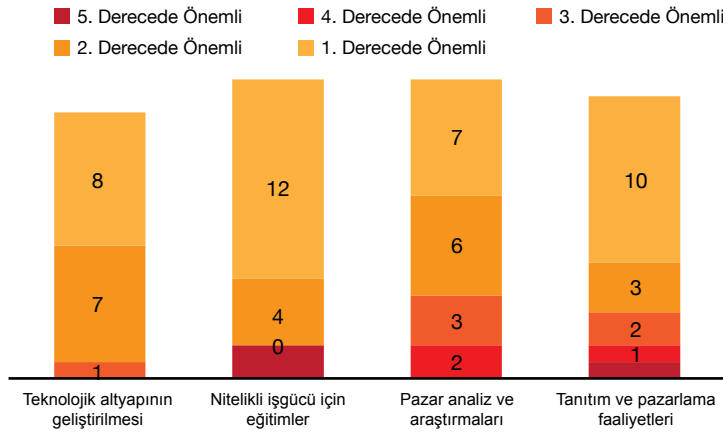
Stüdyolar, sektörel gelişmeleri ulusal ve uluslararası etkinlikler, ilgili yayınlar ve internet aracılığıyla takip etmektedir.

5.1.3.5. Destek

Ankete katılan animasyon firmalarına destek konusu ile ilgili çeşitli sorular yöneltilmiştir. Elde edilen veriler, anket soruları üzerinden aşağıda analiz edilmiştir.

Şekil 70. Türkiye’de Animasyon Sektörünün Gelişmesi için Öncelikli İhtiyaçlar

Türkiye’de animasyon sektörünün gelişmesi için öncelikli ihtiyaçlarınızı sıralar mısınız?

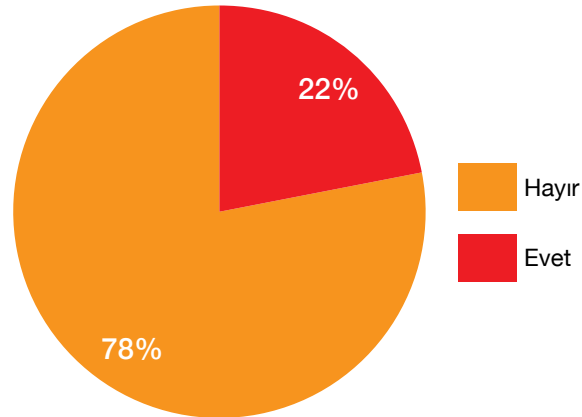


Ankete katılan firmalara “Türkiye’de animasyon sektörünün gelişmesi için öncelikli ihtiyaçlarınızı sıralar mısınız?” sorusu yöneltilmiştir. Seçenekler incelendiğinde, tüm seçeneklerin 1. derecede önemli olduğu anlaşılmıştır. 1. derecede en fazla öne çıkan seçenek, nitelikli işgücü için eğitimler olurken, bunu; tanıtım ve pazarlama faaliyetleri, teknolojik altyapının geliştirilmesi ve pazar analiz ve araştırmaları takip etmiştir.

Stüdyolar, sektörün gelişebilmesi adına nitelikli işgücü için eğitimler ile tanıtım ve pazarlama faaliyetlerinin önemini öne çıkarmıştır.

Şekil 71. Ankete Katılan Firmaların Devletten Mali Destek Alma Durumu

Devletten mali destek aldınız mı?

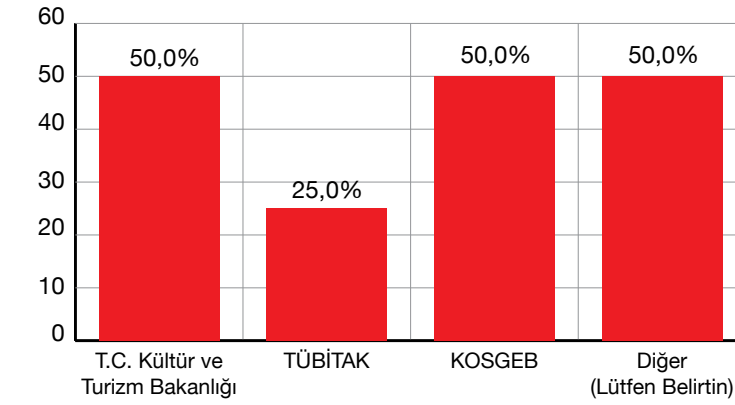


Ankete katılan firmalara “Devletten mali destek aldınız mı?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %22,2’si Evet cevabını verirken, %77,8’i Hayır cevabını vermiştir. Genel itibarıyla, firmaların devlet desteklerinden faydalanmadıkları anlaşılmıştır.

Stüdyoların çoğu, devlet desteklerinden faydalanmamıştır.

Şekil 72. Ankete Katılan Firmaların Mali Destek Aldıkları Kurumlar

Devletten mali destek aldı iseniz hangi kurumlardan bu desteği aldığınızı belirtiniz.

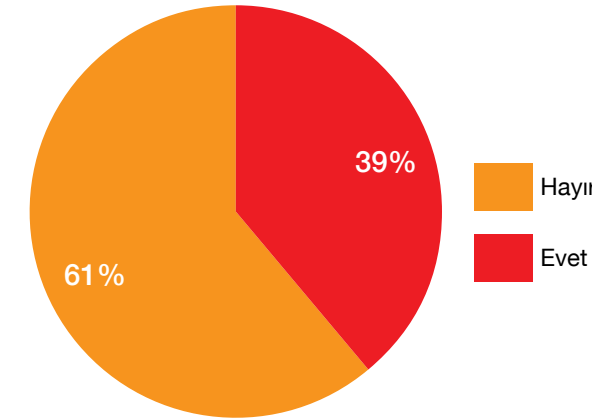


Devletten mali destek alan firmalara ise hangi kurumlardan destek aldıkları sorulmuş olup firmalar; Kültür ve Turizm Bakanlığı, TÜBİTAK, KOSGEB ve diğer kamu kurum ve kuruluşlarından mali destek aldıklarını ifade etmiştir.

Bazı stüdyolar; Kültür ve Turizm Bakanlığı, KOSGEB ve TÜBİTAK desteklerinden faydalanmıştır.

Şekil 73. Ankete Katılan Firmaların Kredi Alma Durumu

Kredi aldınız mı?



Ankete katılan firmalara “Kredi aldınız mı?” sorusu yöneltilmiştir. Firmaların %38,9’u Evet cevabını verirken, %61,1’i Hayır cevabını vermiştir. Genel itibarıyla, firmaların kredi almadıkları tespit edilmiştir.

Stüdyoların çoğu, kredi kullanmamıştır.

5.2. Türkiye’de Animasyon Sektörü ’nün GZFT Analizi

Güçlü Yönler	Zayıf Yönler
Genç nüfusun yoğun olması	Nitelikli işgücü eksikliği
Ülkemizin zengin tarihi ve kültürel bir geçmişinin olması	Teknolojik altyapının yetersiz olması
Anadolu Üniversitesi gibi animasyon gele- neğine sahip bir eğitim kurumunun varlığı	Devlet fonlarının yetersizliği
İzleyici kitlesinin yoğun olması ve yerli yapım çizgi dizilere olan ilgisi	Animasyon bilinci ve kültürünün henüz olgunlaşmamış olması
ABD, Kanada, Fransa ve Almanya’ya kıyasla işgücü maliyetlerinin düşük olması	Uzun metraj film ve çizgi dizi endüstrisinde kısa bir geçmişe sahip olması
Sektörün arz yanının kısa dönemde yeterli olması	Satış, pazarlama, dağıtım ve tanıtım konularındaki bilgi ve tecrübe eksikliği
Sektörde nitelikli yapımcı, yönetmen ve animatörlerin varlığı	Üniversitelerin animasyon bölümlerinde yeterli sayıda akademisyenlerin olmaması
Avrupa ve Asya pazarına olan yakınlık	Animasyon bölümü öğrencilerinin akademik kariyer olanaklarının az olması
	Öğrencilerin sektöre hazır olmadan mezun olmaları
	Stüdyoların henüz kurumsallaşma ve markalaşma konularında yetersiz olmaları
	Freelancerların piyasa dengesini zaman zaman olumsuz etkileyebilmeleri
	Efektif talep yetersizliği
	TRT Çocuk ve Planet Çocuk haricinde yerli yapım çizgi dizi talebinin az olmaması
	TRT Çocuk tarafından onaylanan projelerin kanal tarafından tüm yayın ve lisans haklarını satın alması
	Özel TV kanallarının düşük maliyetler sebebiyle ithalata bağımlılığı
	Sektör ile ilgili yasal düzenlemelerin yeterli olmaması
	Sektör ile ilgili mesleki birlik, dernek vb. örgütlenmelerde eksikliklerin olması
	Üniversite – Sanayi işbirliğinin zayıf olması
	Dünyadan yeterli know-how transferinin gerçekleşmemesi
	Dünyadaki stüdyolar ile co-production anlaşmalarının yapılmaması/yapılamaması
	Sanat okulu, eğitim enstitüleri vb. yapıların yeteri kadar olmaması
	İngilizce bilen sektör çalışanlarının oldukça az olması
	Sektöre özgü kuluçka merkezi sayısının kısıtlı olması

Fırsatlar	Tehditler
ABD, Kanada ve Avrupa ülkelerinin işbirliği anlaşmalarına sıcak bakmaları	Yetenekli sektör çalışanlarının yurt dışını tercih edebilmeleri
Küresel pazar hacminin büyüklüğü	ABD, Kanada ve Fransa’nın sektörü domine etmeleri
Uydu ve kablolu yayınların yaygınlaşması	Hindistan, Çin gibi ülkelerin yüksek üretim hacmine sahip olmaları ve çok ucuz üretim yapmaları
Bilgisayar ve internet teknolojilerinin sürekli gelişimi	Kanada, Fransa, Japonya, Malezya, Çin gibi ülkelerde ciddi animasyon fonlarının olması ve uluslararası stüdyoların bu ülkeleri tercih etmeleri
Animasyonun gün geçtikçe daha da popüler hale gelmesi	Animasyon yapımlarının oldukça zahmetli ve zaman alan bir sanat dalı olması
Mimari, tıp, savunma sanayii vb. alanlarda animasyonun kullanılmaya başlanması ve etki alanının genişlemesi	Animasyon yapımları için yüksek bütçe gereksinimi
Animasyon yapımlarında yer alan karakterlerin oyuncak, gıda ve tekstil gibi alanlarda kullanılması ve yüksek gelir elde edilebilme şansı	
Son 10 yıl itibariyle ülkemizdeki üniversitelerde animasyon bölümlerinin açılmaya başlaması	
TRT Çocuk kanalının Türk izleyici kitlesi tarafından yoğun ilgi görmesi	
Animasyon sektörünün ülkemizin üst strateji belge ve dokümanlarında yer almaya başlamış olması	

5.3.Sonuç ve Öneriler

Sonuç ve Öneri 1. Animasyon, dünya genelinde en önemli propaganda araçlarından biri olarak kabul edilmekte olup ülkemizde animasyon yapımlarının ekonomik, sosyal ve kültürel hayata etkisi göz ardı edilmektedir. Bu nedenle, ülkemizde sektörün gelişimine yönelik ulusal strateji ve eylem planlarının oluşturulması ve gerekli yasal düzenlemelerin yapılması büyük önem arz etmektedir.

Sonuç ve Öneri 2. Animasyon yapım ve zaman maliyetleri oldukça yüksektir. Bu nedenle, ülkemizde bebek endüstri olarak nitelendirilen sektörün gelişebilmesi adına endüstri özelinde belli bir döneme kadar vergi ve SGK primlerine yönelik teşvik programları oluşturulmalıdır.

Sonuç ve Öneri 3. Ülkemizde TRT Çocuk kanalı, çizgi dizi alanında sektörün öncüsü konumundadır. Bu sebeple, sektörün gelişimi adına kanala ayrılan bütçenin arttırılması gerekmektedir. Bu sayede, sektörde proje devamlılığı sağlanacak, işgücü sirkülasyonu kısa vadede azaltılmış olacak ve projelerin maliyetine uygun proje bütçeleri oluşturulacaktır.

Sonuç ve Öneri 4. Yerli yapım çizgi dizilerin tüm yayın ve lisans hakları yapım sözleşmesi kapsamında TRT Çocuk kanalı tarafından satın alınmaktadır. Böyle bir durumda, stüdyolar projelerini yurtiçinde ve yurtdışına pazarlayamamaktadır. Sektörün hem yurtiçi talep problemini çözmek hem de ihracat potansiyelini arttırmak adına yayın ve lisans haklarına yönelik değişiklik ve düzenlemeler yapılmalıdır.

Sonuç ve Öneri 5. Ülkemizde animasyon sektörü, yurtiçi talep yetersizliği nedeniyle problemler yaşamaktadır. Ülkemizde yayınlanan çizgi filmlerin büyük bir çoğunluğu maliyet avantajı sebebiyle ithal edilmektedir. Bu yapımların Türkçe dublajları yapılmakta ve yabancı yapım çizgi filmler, Türk kültürünü yansıtmamalarına rağmen TV kanallarında yayınlanabilmektedir. 6112 sayılı kanunun 14 üncü maddesinin 3 üncü fıkrasında yer alan “Genel ve tematik içerikli yayın yapan televizyon kuruluşlarının, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri hâlinde, çizgi filmlerin en az yüzde yirmisinin, diğer çocuk programlarının en az yüzde kırkının Türkçe dilinde üretilmiş yapım olması ve Türk kültürünü yansıtmaması zorunludur.” ifadesine ne yazık ki TV kanalları tarafından uyulmamakta ve ithal edilen yapımların çoğunda Türk kültürü unsurlarına rastlanmamaktadır. Çizgi film alanında Türk kültürünü yansıtan yerli yapım sayısının artması ve sektörün gelişimi açısından ilgili kanun metninde yer alan “çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer vermeleri halinde” ifadesi mülga edilerek televizyon kuruluşlarına belli bir oranda çizgi film yayınlama zorunluluğu getirilmelidir. Ülkemizde ne yazık ki çizgi film yapımlarının maliyetleri yüksek olup özel TV kanalları yerli yapımlara talep göstermemektedir. Bu sebeple, özel TV kanallarının belli bir oranda Türk yapımı çizgi filmleri satın almaları ve yayınlamaları teşvik edilmeli veya zorunlu kılınmalıdır. Bu doğrultuda, yerli yapım çizgi dizi yayınlayan özel TV kanallarına çeşitli avantajlar sağlanabilir.

Sonuç ve Öneri 6. Ulusal ve bölgesel fonlardan veya herhangi bir kurum, kuruluşun desteğinden yararlanamayan bir dizi veya film projesi büyük sıkıntılar yaşamaktadır. Türk animasyon endüstrisinin küresel pazardan pay alabilmesi ve büyümesi için animasyon projelerinde kullanılmak üzere ulusal ve bölgesel fonlar oluşturulmalıdır.

Sonuç ve Öneri 7. Ülkemizde animasyon bilinci ve kültürü henüz oluşmamıştır. Birçok ülkede animasyon alanında uluslararası festivaller düzenlenmesine rağmen ülkemizde böyle bir festival düzenlenmemektedir. Sektörün gelişmesi adına animasyon odaklı PR çalışmalarının yapılması ve uluslararası alanda ilgi görebilecek ve gelenekselleşen geniş çaplı en az bir animasyon festivalinin her yıl ülkemizde düzenlenmesi gerekmektedir.

Sonuç ve Öneri 8. Ülkemizde animasyon sektörüne yönelik bir temsil problemi yaşanmaktadır. Bu sebeple, sektörde yaşanan sorunların ve bu sorunlara yönelik çözüm önerilerinin ele alınabileceği, sektör adına gerekli makamlarla diyalog ortamı kurabilecek bir mesleki birlik oluşturulmalıdır.

Sonuç ve Öneri 9. Stüdyolar, üniversiteleri sektörel eğitim vermede yetersiz görmektedir. Üniversitelerden mezun olanlar, sektörün gerektirdiği yeterli know-how bilgisine sahip olamamaktadır. Ayrıca üniversitelerin animasyon bölümlerinde öğretim üyesi açığı da bulunmaktadır. Bu nedenle, sektöre yönelik üniversitelere entegre eğitim merkezi ve benzeri yapıların kurulması ve animasyon alanında eğitim gören öğrencilerin akademik çalışmalara ve kariyere yönlendirilmesi gerekmektedir.

Sonuç ve Öneri 10. Dünya animasyon endüstrisinde en yaygın trendlerin başında co-production anlaşmaları gelmektedir. Ülkeler karşılıklı protokoller imzalamakta ve stüdyolar ortak yapım anlaşmaları doğrultusunda üretim gerçekleştirmektedir. Bu nedenle, ülkemizin ve stüdyoların bu yönde adımlar atması gerekmektedir.

Sonuç ve Öneri 11. Animasyon sektörü dünyada hızla büyümektedir. ABD, Kanada, Japonya, İngiltere, Fransa, Japonya, Almanya gibi ülkeler sektörde sahibi iken son yıllarda özellikle Çin, Hindistan ve Malezya gibi ülkeler de sektöre yönelik ciddi ilerlemeler kaydetmiştir. Zaman, mekân ve işgücü açısından diğer sektörlerden oldukça farklı olan animasyon sektörü, günümüzde ülkelere gelir getiren en önemli sektörlerden biri haline gelmiştir. Bu nedenle, sektörde son yıllarda söz sahibi olan ülkelerin uyguladıkları büyüme modelleri ülkemize göre uyarlanarak devreye sokulmalıdır.

Sonuç ve Öneri 12. Türkiye’de animasyon sektöründe faaliyet gösteren stüdyo ve start-up’ların pazarlama, satış, dağıtım, insan kaynakları, kurumsallaşma, markalaşma ve işletme yönetimi konularında eksiklikleri bulunmaktadır. Bu nedenle, sektörde stüdyoların gelişimini destekleyecek kuluçka benzeri merkezi yapıların kurulması gerekmektedir.

Sonuç ve Öneri 13. Ülkemizde üniversite-sanayi işbirliği yeterince gelişmemiştir. Bu nedenle, sektörde üniversite-sanayi işbirliğine yönelik adımların atılması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- Animation Made in Germany (2015), A Guide to Animation Production Companies.
- Animation Software (2011), A Global Strategic Business Report.
- Atan, U. (1995), Çizgi Filmin Türkiye'deki Tarihi Gelişimi, Animasyonun Kültür Aktarımındaki Yeri, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aydın H. (1989), Kamerasız, Senaryosuz Sinema ve Norman Mc Laren, (Hazırlayanlar: H. Sönmez, İ. Kabil, H. Aydın), İstanbul.
- Baki Y. (2015), Tematik Çocuk Kanallarında Yayınlanan Çizgi Filmlere İlişkin Bir Değerlendirme, 2. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu.
- Bilişim Dergisi (2012), 40.Sayı.
- Box Office Mojo
- Competitive Alternatives, KPMG's Guide to International Business Location Costs, 2014.
- Creative Industries Report (2010), UNCTAD.
- Dündar S. K., Üç Boyutlu Animasyon Çalışmalarında Gerçeklik Kavramının İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2013.
- Furniss, M. (2008). Art in Motion, USA: John Libbey & Company Limited.
- Göktepe E. (2015), Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü ve Türkiye'de Animasyonun Gelişimi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya ve İletişim Sistemleri.
- Hünerli S. (2005), Canlandırma Sineması Üzerine, Es Yayınları.
- H. Yoon, M. A. (2008), The Animation Industry: Technological Changes, Production Challenges and Global Shifts, Dissertation, The Ohio State University.
- InvestTT, Trinidad and Tobago, Profile of Investment Opportunity, Creative Industries Animation Studio.
- Kaba, F. (1992), Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kantar Media InfoSys+
- Khalid B., Porspects and Challenges of the Animation Industry in Pakistan, Post Graduate Centre for Multimedia Arts, National College of Arts, Lahore.
- Kozan E. (2015), Üç Boyutlu Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: “Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar” ve “Can” Çizgi Film Örnekleri, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Radyo Televizyon Bilim Dalı.
- Lasseter, J. (1987), Principles of Traditional Animation Applied to 3D Animation. International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques.
- Milli Eğitim Bakanlığı, Radyo-Televizyon, Kurgu Yoluyla Görüntü Estetiği, Ankara, 2011, s.27.
- ÖSYM, YÖK, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi
- Özön, N. (1981), Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü, T.D.K. Yayın No: 462, Ankara.
- Robert Kenny & Tom Broughton (2011), Securing The Future of UK Animation.
- Screen Digest / CNC (France)
- Sector Skills Assessment for the Creative Industries of the UK (2011), Creative and Cultural Skills, , Alliance Sector Skills Councils.

- Şenler F. (2005), Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları, Türkiyat Araştırmaları, Hacettepe Üniversitesi, Sayı 3.
- TERA (2008)
- That's not All Folks: Developing the Animation Sector (2015), Interreg Iva Region, Honeycomb Creative Works.
- TÜBİTAK, Ulusal Bilim ve Teknoloji Politikaları 2003-2023 Strateji Belgesi.
- Türkiye İstatistik Kurumu
- TÜİK, NACE Rev.2 - Altılı Ekonomik Faaliyet Sınıflaması, 2015
- Türker İ. H. (2011), Canlandırmanın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, On dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi G. S. E. Resim – İş Öğretmenliği Anabilim Dalı.
- Türün, C. (1989), Türkiye'de Canlandırma Sineması Bugünü ve Geleceği.
- Uçarcan Ç. (2010), 1970 Sonrasında Türk Çizgi Film Sektörünün Gelişmesi ve Sorunlar, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Bilim Dalı.
- Ünver T. (2002), Bir Popüler Kültür Ürünü: Pokemon, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Anabilim Dalı.
- Wellins, Mike (2005), Story Telling Through Animation, New York: Charles River Media Publish.
- Who is Who, Animation From Spain, 2016.
10. Kalkınma Planı (2014-2018).
64. Hükümet Eylem Planı
65. Hükümet Programı
- 2014 TRT Faaliyet Raporu
- 2013 TRT Faaliyet Raporu
- 2015-8 sayılı Döviz Kazandırıcı Hizmet Ticaretinin Desteklenmesi Hakkında Karar
- 4691 sayılı Teknoloji Geliştirme Bölgeleri Kanunu
- 6112 sayılı Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayın Hizmetleri Hakkında Kanun

Elektronik Kaynaklar

<http://www.videoanimasyon.com/animasyon-film-yapimi-ve-turleri-geleneksel-ve-stop-motion-animasyon/>, Erişim Tarihi: 14.06.2016

<http://busracelikel93.blogspot.com.tr/> , Erişim Tarihi: 15.06.2016

<http://ajansuniversite.istanbul.edu.tr/tip-ve-animasyon-birlesti/>,

<http://www.dailiedge.ie/toy-story/news/>

<http://www.otekisinema.com/the-lion-king-aslan-kral-1994/>

<http://collections.vam.ac.uk/item/O1122265/humpty-dumpty-circus-toy-circus-o-schoenhut-co/>

https://www.rottentomatoes.com/m/scanner_darkly/#&gid=1&pid=n-379905

<https://d23.com/about-walt-disney/>, Erişim Tarihi: 16.06.2016

<http://www.lcbr-archives.com/media/files/Bilal-Khalid.pdf>

<http://www.cineuropa.org/dd.aspx?t=dossier&l=en&tid=1437&did=113882>

<http://www.therichest.com/rich-list/most-popular/10-most-popular-cartoons-of-all-time/>

<http://www.payscale.com/> Erişim Tarihi: 17.06.2016

<http://www.vault.com/industries-professions/industries/animation.aspx>, Erişim Tarihi: 21.06.2016

<http://www.animationcareerreview.com/articles/top-50-animation-schools-and-colleges-us-%E2%80%93-2015>, Erişim Tarihi: 22.06.2016

<https://www.sheridancollege.ca/#>

<https://www.academix.com.tr/yurtdisinda-universite/kanadada-universite-vancouver-film-school.aspx>

<http://www.prnewswire.com/news-releases/european-animation-industry-2015-strategies-trends-and-opportunities-300061871.html>, Erişim Tarihi: 23.06.2016

<http://www.cartoon-media.eu/>, Erişim Tarihi: 28.07.2016

<http://www.cartoon-media.eu/cartoon-forum/cartoon-forum-2016.htm>, Erişim Tarihi: 28.07.2016

http://disney.wikia.com/wiki/Walt_Disney_Animation_France, Erişim Tarihi: 23.06.2016

<http://www.cineuropa.org/nw.aspx?t=newsdetail&l=en&did=310573>, Erişim Tarihi: 23.06.2016

<http://www.poudriere.eu/en/ecole/une-ecole-de-cinema>, Erişim Tarihi 23.06.2016

<http://www.gobelins-school.com/>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

http://creativeskillset.org/creative_industries/animation/about_the_industry, Erişim Tarihi: 23.06.2016

<http://www.studyin-uk.com/studyuk/animation/>, Erişim Tarihi: 24.06.2016

<http://schools.awn.com/?ltype=program&pcat=1&loc=Germany>, Erişim Tarihi: 24.06.2016

<http://www.businesswire.com/news/home/20150128006005/en/Research-Markets-Asian-Animation-Industry-2015-Strategies>, Erişim Tarihi: 24.06.2016

<http://www.cnc.fr/web/en> , Erişim Tarihi: 25.06.2016

<http://www.belgiumfilm.be/film-financing/economic-funds>, Erişim Tarihi: 25.06.2016

https://www.animationfestival.ca/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=262&Itemid=1041, Erişim Tarihi: 27.06.2016

<http://www.animafestival.be/index.php?pageID=37&ln=3>, Erişim Tarihi: 27.06.2016

http://www.imdb.com/media/rm4094933760/tt0020414?ref_=ttmi_mi_all_sf_1#

https://tr.wikipedia.org/wiki/Cemal_Nadir_G%C3%BCler

<http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>

<http://www.canlandiranlar.com/saygi/>

http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/canlandirmalar/1980_onesi/amentugemisinasilyurudu.html

<http://www.animasyongastesi.com/turkiyede-animasyonun-dunu-ve-bugunu/>, Erişim tarihi: 19.02.2016

<http://www.sinefesto.com/sansur-altin-portakalda.html>, Erişim Tarihi: 01.08.2016

<http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/atesbenice.html> Erişim Tarihi: 29.03.2016

Abalı, N. (2013). Türkiye’de Animasyonun Dünü ve Bugünü, 29.02.2016. <http://ani.ipek.edu.tr/doc/nefise-abali-animasyon-ingilizce-tasart.pdf>

<http://www.sinema.gov.tr/TR,143919/misyon-ve-vizyon.html>,

<http://www.sinema.gov.tr/TR,143918/hukuki-yapi-ve-tarihce.html>, Erişim Tarihi: 01.04.2016

<http://www.sinema.gov.tr/TR,143920/genel-mudurlugun-gorevleri.html>, Erişim Tarihi: 01.04.2016

<http://www.canlandiranlar.com/hakkinda/>, Erişim Tarihi: 01.04.2016

https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrk_animasyon_sinema_filmeleri_listesi Erişim Tarihi: 11.03.2016

https://tr.wikipedia.org/wiki/TRT_%C3%87ocuk#Yay.C4.B1nlanan_yerli_yap.C4.B1mlar, Erişim Tarihi: 25.10.2016

<http://www.animasyongastesi.com/fethi-kaba-cizgi-film-animasyon-bolumu/>, Erişim Tarihi: 28.06.2016

<http://www.connectedvivaki.com/>

<http://www.connectedvivaki.com/agustos-2016-tv-verileri/>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

<https://www.youtube.com/user/TRTCOCUKKANALI/videos?flow=grid&sort=p&view=0> , Erişim Tarihi: 25.10.2016

<https://www.youtube.com/user/adisebabatv/videos?flow=grid&view=0&sort=p>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

<https://www.youtube.com/user/Dusyeri/videos?view=0&flow=grid&sort=p>, Erişim Tarihi: 25.10.2016

<http://www.kidsturkey.com/tr/turkiyede-oyuncak-sektoru>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

<http://www.kidsturkey.com/tr/turkiyede-oyuncak-sektoru>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

<https://www.anadolu.edu.tr/kampuste-yasam/fotograf-galerisi/fotografarla-anadolu-universitesi>

<http://www.anadolu.edu.tr/akademik/enstituler/924/cizgi-film-animasyon-anasanat-dali/bolum-genel-bilgi>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

<http://www.sinema.gov.tr/TR,143936/kulturel-alandaki-destek-sponsor-faaliyetlerinin-tesvik-.html>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

<http://sagm.sanayi.gov.tr/ServiceDetails.aspx?dataID=217>, Erişim Tarihi: 02.04.2016

CNBCE Business Dergisi, <http://www.hurriyet.com.tr/ankara-yine-en-yasanabilir-cikti-istanbul-6-nci-oldu-18622312>

Birleşmiş Milletler Kalkınma Programı, <http://www.tr.undp.org/content/turkey/tr/home/library.html>

İllerarası Rekabetçilik Endeksi, http://www.mirket.net/urak/wp-content/uploads/2014/04/URAK_IllerarasıRekabetcilikendeksi2009-2010.pdf

Türkiye İçin Bir Rekabet Endeksi, <http://edam.org.tr/document/trkiye%20icin%20bir%20rekabet%20endeksi.pdf>

<http://www.galeridiani.com/galeri/detay/kaan-kayimoglu-my-people-resim-sergisi/3> , Erişim Tarihi: 02.08.2016

<http://arinkom.anadolu.edu.tr/hakkimizda.php?tab=kimdir>, Erişim Tarihi: 29.06.2016

<http://arinkom.anadolu.edu.tr/hakkimizda.php?tab=neyapar>, Erişim Tarihi: 29.06.2016

<http://ettom.ogu.edu.tr/>, Erişim Tarihi: 29.06.2016

<http://www.atap.com.tr/Home/Content/yerleskeler/organize-sanayi>, Erişim Tarihi: 02.08.2016

<http://www.otomasyondergisi.com.tr/arsiv/yazi/60-eskisehirde-ar-ge-ve-inovasyonun-kalbi-etgbde-atiyor>

<http://www.yerli.ninja/roportaj-viking-mushroom-oyunu-yapimcisi-mobge/>

Sahibinden Emlak Endeksi, <https://www.sahibinden.com/emlak-endeksi/>

EK 1. FAYDALI LİNKLER

<http://www.animationdirectory.ca/component/task/search/>

<https://www.telefilm.ca/en/coproductions/coproductions/guidelines>

<https://www.telefilm.ca/en/coproductions/coproductions/agreements>

<http://www.cartoon-media.eu/cartoon-360/submit-a-project-2.htm>

<http://www.gobelins-school.com/sites-gobelins>

<http://www.folimage.fr/fr/>

<https://www.anadolu.edu.tr/akademik/enstituler/925/cizgi-film-animasyon-anasanat-dali-tezli-yl/program-profil>

<http://www.arsenalet.dk/>

<http://www.animwork.dk/en/>

http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/image/document/2016-26/mapping_the_animation_industry_in_europe_16280.pdf

http://creativeskillset.org/creative_industries/animation/ways_into_the_industry

<http://www.animationcareerreview.com/>

<http://www.tubitak.gov.tr/>

<http://www.sinema.gov.tr/>

<http://www.sinema.gov.tr/TR,143929/basvurular.html>

<http://www.ekonomi.gov.tr/>

<http://www.iskur.gov.tr/>

<http://www.sanayi.gov.tr/>

<http://www.animasyongastesi.com/>

<http://www.animationuk.org/>

<https://www.anadolu.edu.tr/>

<http://aidb.com/>

<http://www.annecy.org/home>

<http://www.cartoon-media.eu/cartoon-forum/cartoon-forum-2016.htm>

<http://www.awn.com/>

<http://www.awn.com/forum>

<http://www.canadiananimationresources.ca/>

<https://www.nfb.ca/>

<https://vfs.edu/>

<http://www.canadiananimation.com/>

<http://www.animation-festivals.com/animation-festivals-usa/>

<http://www.gamedesigning.org/animation-schools/>

<http://boxofficeturkiye.com/>

<http://www.boxofficemojo.com/>

<http://www.disney.com/>

T.C. Bursa Eskişehir Bilecik Kalkınma Ajansı (BEBKA)

Eskişehir Yatırım Destek Ofisi

Hoşnudiye Mh. 732. Sk. No: 44/4 Efe Plaza B Blok 2.Kat Tepebaşı ESKİŞEHİR

Tel: 0 222 231 31 06 • Faks: 0 222 231 31 24

www.investineskisehir.gov.tr • www.bebka.org.tr • E-posta: eskisehir@bebka.org.tr

